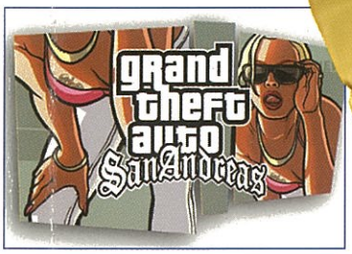
RGB EDITORA
Nº 105 • JUNHO 2004
ANO IX • PREÇO: € 4,99

MEGA SCORE

SONY PSP
A portátil da Sony



GTA – San Andreas
Novo trunfo da Rockstar

PORTUGAL 1111
A conquista dos jogos

ISSN 1645-1503
04105
5 601073 016346

JADE EMPIRE
O MUNDO DEPOIS DE KOTOR

Lembra-te
TUDO COMEÇA E TERMINA DE FORMA AMIGÁVEL!
O JOGO OFICIAL DO GRAND SLAM
PlayStation 2
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2
3+
namco
¿alinhas?
PlayStation.2
Até quatro "amigos" podem defrontar-se no papel de qualquer um dos 16 melhores tenistas mundiais da actualidade do ATP e WTA. O melhor ténis nos torneios de maior prestígio internacional, os 4 Grand Slam oficiais: Wimbledon, Roland Garros, Open da Austrália e Open USA. Por isso, cuidado... os ânimos podem aquecer!
namco
Australian Open
ROLAND GARROS
WIMBLEDON
US OPEN 2004
A USTA EVENT
www.smashcourtclub.com
"PlayStation." são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" é uma marca comercial da Sony Corporation.
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2 ©2001-2004 Namco Ltd. Todos os direitos reservados. Distribuído por Sony Computer Entertainment Europe.

Director
Nelson Calvinho (megascore@rgb.pt)

Redacção
Frederico Teixeira (Coordenação),
Jorge Vieira e Nuno Faria

Colaboradores
Alexandre Algarvio, Erica Cunha e Alves, João Diniz Sanches, João Miguel Lameiras, João Silva, José de Matos, Luís Canau, Mário Valente, Pedro Amaro, Paulo M. Morais, Pedro Miranda, Vasco Félix

Arte
Teresa Silva (Directora),
Cristina Guimas, Filipa Costa e Lino de Sousa

CD-ROM
COPISOM, S.A.

Pré-impressão e Impressão
Sogapal, SA
Estrada das Palmeiras
Queluz de Baixo – 2745-578 Barcarena
Tel.: 21 434 71 00

Distribuição
LOGISTA, SA
Rua da República da Coreia, nº 34
Ranholas – 2710-460 Sintra
Tel.: (351) 21 926 78 00

Software
Ecofilmes, Electronic Arts, Atari Ibérica, InfoCapital, Lusomundo, PlayGames, Microsoft e Planeta DeAgostini Interactive

Administração, Redacção e Publicidade
R. Laura Alves, 3 – 2745-152 Queluz
Tel.: (351) 21 434 45 00 – Fax: (351) 21 434 45 09
email: geral@rgb.pt

Contribuinte nº 503 493 112
RSGMJ nº 219.344
CRC Sintra nº 15.460
Capital Social 5000 euros

Administrador
João Lopes

Director-Geral
Paulo Oliveira

Director de Circulação
Victor Costa

Marketing e Publicidade
Carina Coelho (Directora), Paula Pereira (Account)
email: publicidade@rgb.pt

Secretariado
Priscilla Pereira, Sónia Vieira

Assinaturas
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)

Publicação periódica inscrita na Secretaria-Geral do Ministério da Justiça com o número 119.345

ISSN 1645-1503

Tiragem: 23 000 exemplares
Periodicidade: Mensal

Outras Publicações da RGB Editora:
Gente Jovem
DVD-Review

Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo da Mega Score sem autorização do Editor.

Distribuidoras em FUGA

Faltou algo para o primeiro evento organizado pela YDreams, o FUGA – Future Gaming ter sido um evento verdadeiramente expressivo do mercado nacional de videojogos: a presença de representantes do circuito de retalho e das distribuidoras/editoras a operarem em Portugal. Se a falta dos primeiros não fez mossa – porque o evento foi essencialmente dirigido a quem cria jogos e a quem os joga –, a ausência de quase 70 por cento das editoras/distribuidoras (estiveram lá a Sony Computer Entertainment Portugal, a Planeta DeAgostini Interactive e a PlayGames) é preocupante. Afinal, são eles quem, em último caso, torna possível que um videojogo chegue ao público em geral (isto no caso do circuito tradicional de distribuição), sendo portanto indispensáveis em eventos onde se tenta compreender o futuro dos videojogos em Portugal.

Nem vale a pena estar a discutir-se a justificação dada para não comparecer é legítima ou não. Algumas foram, outras não, e houve até garantias de presença não cumpridas. O que interessa é que no ano em que se levanta uma verdadeira onda de iniciativas dedicadas aos videojogos (ou simplesmente relacionadas com eles) – ACEE, FUGA, Games, Inércia, Minho Campus Party entre outras mais ou menos expressivas – a ausência (física ou simplesmente através de apoios) de quem mais beneficia com os videojogos é um autêntico bocejo de desinteresse. Estes eventos pura e simplesmente não fazem parte do planeamento anual da "indústria" de videojogos portuguesa. Será de admirar que não haja publicação em escala visível de videojogos nacionais?

Fica a impressão que a generalidade das editoras/distribuidoras só sabe ou quer dialogar com quem lhes põe o produto nas bancas (retalhistas, grandes superfícies, etc.) e com quem lhes divulga esse produto, a comunicação social. E o diálogo com quem joga e quem cria – afinal de contas, os clientes? Não é difícil compreender que estes eventos podem ser excelentes janelas de oportunidade para divulgarem os seus produtos e investirem na sua imagem institucional – junto dos jogadores e da comunicação social presente. Porque não mostrar jogos em produção ou fazer post-mortems de obras no mercado? Quando se gastam boas maquias em pavilhões de exposições e feiras inúteis e incapazes de acompanhar os tempos, porque não aproveitar estes novos espaços para trazer um Will Wright, um John Carmack, um Bill Roper, um Martin Edmonson ou qualquer outro que partilhe com os portugueses a sua experiência de anos a fazer carreira com os videojogos? Será um investimento assim tão avultado? Não se tem dito que os videojogos são um negócio fabuloso? Que em Portugal está em crescimento apesar da crise? Ou este país é que não conta para nada? Não bastam entrevistas, apelos ou conversas de bastidores: há aqui oportunidades para agir, e as editoras/distribuidoras passam-lhes ao lado. Se não forem elas a investir (sim, com dinheiro) na promoção dos videojogos enquanto nova forma de entretenimento que se pretende *mainstream*, quem será?

A Sony Computer Entertainment Portugal, a Planeta DeAgostini Interactive e a Playgames estiveram no FUGA, respondendo a dúvidas, encaminhando projectos, fazendo contactos e dando indicações sobre o presente e futuro do mercado português de videojogos. Deram o exemplo, e esse papel inaugural ninguém lhes tira. Em 2005 venham de lá os outros, para que haja uma verdadeira união de esforços, projectos e ideias.

SUMÁRIO

Jade Empire 50

Mesa Redonda: SingStar (PS2) 66

Shrek 2 44

TODOS OS MESES

- Correio 6
- Fórum Meg@score 8
- Notícias 10
- Opinião: Negras Fábulas 16
- Opinião: Reino de Ares 17
- Mega Compras 22
- Como se Faz: Entender o Direct X9 24
- Consultório 26
- Em Projecto 56
- Mods & Comunidades 106
- Zona de Culto BD: Dark Angel 108
- Zona de Culto DVD/CD: Scarface 110
- Crash 112
- Mega Toons 113
- Crónica de Londres 114

HARDWARE

- Game Pad Executioner 20
- Gravador DVD LG 20
- Motherboard Epox P4 21

INDÚSTRIA

- Grand Theft Auto: San Andreas 28
- Nintendo DS 32
- Portugal 1111 – Entrevista a Nuno Gouveia 30

REPORTAGEM

- FUGA: Abertura 33
- FUGA: Casos de Sucesso 34
- FUGA: Jogos e Media 41
- FUGA: Produção e Gestão de Projectos 40
- FUGA: Publicação de Jogos em Portugal 36
- FUGA: Workshops 42
- N-Gage QD 46
- Shrek 2 44
- Syberia II 49

TEMA DE CAPA

- Jade Empire (Xbox) 50
- Jade Empire – Entrevista à BioWare 54

WIRELESS

- Licenças 104

JOGO COMPLETO

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Uma aventura clássica, com um travo humorístico e enigmas bem ao estilo de Indiana Jones And The Fate of Atlantis ou Monkey Island, que renasce, gratuitamente, por intermédio da equipa do SCUMMVM.org.

NOTA: Para executar o jogo tem que correr o SCUMMVM e seleccionar a pasta temporária para onde o ficheiro do CD foi descompactado (por norma C:/Windows/Temp). Seleccionada a directoria, a opção Flight of the Amazon Queen aparecerá. Este jogo pode não correr em Windows XP. Os nossos agradecimentos à Interactive Binary Illusions e à SCUMMVM.org por gentilmente autorizar a inclusão do software na Mega Score.

DEMOS

UEFA EURO 2004

O jogo oficial do torneio que arrastará milhares de turistas ao nosso país.
NOTA: Para conseguir instalar o UEFA Euro 2004 é necessário copiar o ficheiro do CD para o disco rígido e só então corrê-lo.

PERIMETER

Um dos mais originais jogos de estratégia em tempo real dos últimos anos.

THE SIMS 2 BODY SHOP

Enquanto The Sims 2 não chega a EA lançou este programa que permite ir criando os seus personagens.

BEYOND DIVINITY

A sequela do jogo de role-play Divine Divinity.

THE WESTERNER

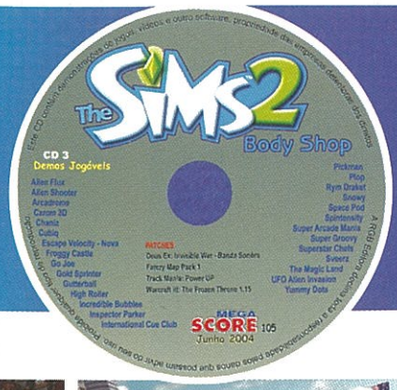
The Westerner convida-nos a acompanhar a aventura do desafortunado cowboy Fenimore Fillmore.
NOTA: Demonstração em espanhol e optimizada para Windows XP.

HITMAN CONTRACTS

O Agente 47 trava a mais dura batalha de sempre: a da própria sobrevivência!

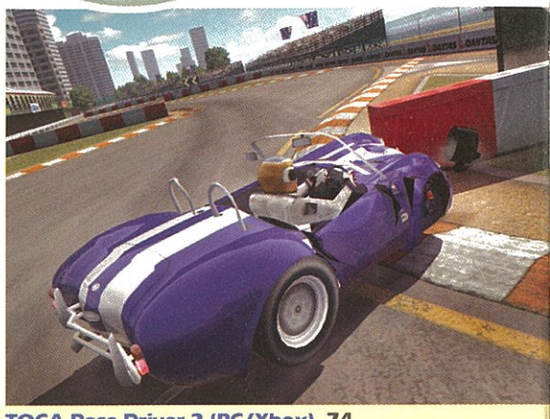
RISE OF NATIONS: THRONES & PATRIOTS

Versão de demonstração do pacote de expansão para um dos melhores jogos de estratégia do ano passado.



Onimusha 3 62

Isto É Futebol 2004 (PS2) 78



TOCA Race Driver 2 (PC/Xbox) 74

ANTEVISÕES

- Athens 2004 (PS2) 58
- Battle For Troy (PC) 64
- Onimusha 3 (PS2) 62
- Syphon Filter: Omega Strain (PS2) 60

TESTES

- Mesa Redonda: SingStar (PS2) 66
- Beyond Good & Evil (Xbox) 102
- Cat In The Hat, The (PC/PS2/Xbox) 80
- Cy Girls (PS2) 84
- Dark Fall: The Journal (PC) 102
- Dead Man's Hand (Xbox) 97
- Deep Sea Tycoon (PC) 96
- Fight Night 2004 (PS2/Xbox) 72
- Firefighter F.D.18 (PS2) 93
- Gran Turismo 4: Prologue (PS2) 90
- Harry Potter: The Prisoner Of Azkaban (PC) 98
- Hitman: Contracts (PC/Xbox) 84
- Hot Wheels: World Race (PS2) 80
- Hyper Street Fighter 2 (PS2) 102
- Isto É Futebol 2004 (PS2) 78
- Megaman X7 (PS2) 95
- Mojo! (PS2/Xbox) 100
- MTX Mototrax (PS2/Xbox) 100
- Muppets: Party Cruise (PS2) 80
- MX Unleashed (PS2/Xbox) 96
- Onimusha Blade Warriors (PS2) 77
- Perimeter (PC) 86
- Portugal 1111 (PC) 70
- Rallisport Challenge 2 (Xbox) 85
- RC Cars (PC) 81
- Risk (PS2) 92
- Rugby 2004 (PS2) 96
- Scooby-Doo! Mystery Mayhem (PS2) 103
- Seven Samurai XX (PS2) 94
- Strategic Command (PC) 92
- TOCA Race Driver 2 (PC/Xbox) 74
- Transformers (PS2) 73
- Urban Freestyle Soccer (PC/PS2) 103
- Westerner, The (PC) 82
- World War Zero: Iron Storm (PS2) 101

NEIGHBOURS FROM HELL 2
O objectivo é pregar partidas aos vizinhos, preferencialmente sem ser apanhado!

MICHAEL SCHUMACHER WORLD TOUR KART 2004
Um divertido jogo de karting... com a foto de Michael Schumacher.

TRAITORS GATE 2
Solte a veia de explorador neste jogo de resolução de enigmas.

MINI-JOGOS
Alguns pequenos jogos que caiem fora do circuito de distribuição tradicional mas que não deixam de ser divertidos:

CD1 – Bloxter, Fatman Adventures 3, Juno Remix, Ricochet: Lost Worlds, RivaBall Tournament, Secret Chamber, Trial Bike e Universal Boxing Manager.
CD2 – Aqua Bubble 2 e President Forever.
CD3 – Alien Flux, Alien Shooter, Arcadrome, Carom 3D, Chaniz, Cubiq, Escape Velocity – Nova, Froggy Castle, Go Joe, Gold Sprinter, Gutterball, High Roller, Incredible Bubbles, Inspector Parker, International Cue Club, Pickman, Plop, Rym Draket, Snowy, Space Pod, Spintensity, Super Arcade Mania, Super Groovy, Superstar Chefs, Sveerz, The Magic Land, UFO Alien Invasion e Yummy Dots.

VÍDEOS
Vídeos dos jogos UEFA Euro 2004, Forgotten Realms: Demon Stone, Full Spectrum Warrior (cinco clips), Jade Empire (documentário), Jak 3, Lord Of The Rings: The Battle For Middle Earth (documentário), Red Dead Revolver, Rollercoaster Tycoon 3, Shellshock, Shrek 2, The Bard's Tale, Thief III: Deadly Shadows, True Crime e The Urbz.

TALENTOS
ALIENOID (NUNO CORREIA)
Um remake do famoso jogo dos anos 80, Arkanoid, em que viajamos para o espaço com o intuito de destruir tijolos munidos de uma bola e uma pequena raquete.
A versão completa tem um preço de 14,95 dólares ou o equivalente em euros, e pode ser obtida em www.madmousegames.com/alienoidorder.html

CORREIO

CARTA DO MÊS

Mister

Sou um fã do jogo **Championship Manager** e após ter lido a edição da revista 103 fiquei com algumas dúvidas:
1) Nas imagens do jogo **Football Manager 2005** vi a fotografia de um jogador no seu perfil. O jogo será muito pesado por isso?
2) Passadas algumas épocas o jogo vai criar novas fotos?
3) Quando sairão as demos dos jogos?

crosswaters@sapo.pt

1) A Sports Interactive está a optimizar o código de jogo de forma a tornar a base de dados o mais leve possível.
2 e 3) A produtora mantém um sigilo rigoroso sobre essas questões. Mantenha-se atento à Mega Score para mais desenvolvimentos sobre o assunto.

Warcraft III, a aventura continua

De onde é que posso descarregar os segundo e terceiro capítulos da campanha bónus (Orcs) da expansão Frozen Throne para **Warcraft III**? Já fui ao site da Blizzard mas não os vi lá.

Tiago Cavaco – djpalmeirinha@iol.pt

Os dois capítulos a que se refere foram disponibilizados com o *patch* 1.13b (e subsequentes) para Warcraft III: Frozen Throne. Pode fazer o download de todos os *patches* em www.blizzard.com/support/?id=mwr0642p... ou instala-lo a partir do CD3 desta edição.

Gamedev 1/2

Estou interessado em produzir um jogo mas não tenho o software necessário. Gostaria que me dissessem onde posso arranjar, de preferência grátis:
1) Os mais diversos motores gráficos, principalmente para FPS, RPG, RTS e estratégia por turnos, e como usá-los.
2) Software para produção de cenários e personagens, como o gMax, e como usá-los.
3) Outros programas necessários para a produção de jogos.

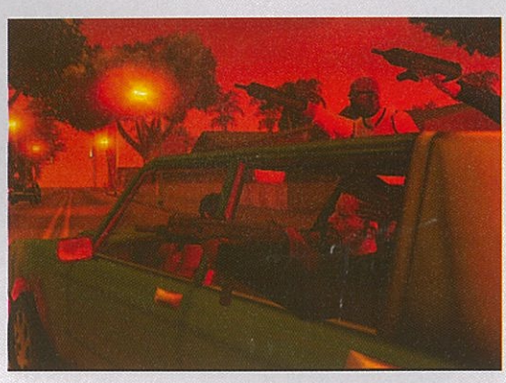
Cristóvão Silva – cristovaocs@netcabo.pt

Gamedev 2/2

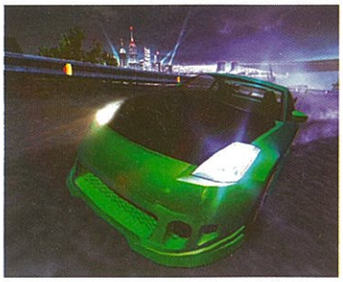
1) Gostava de saber se existe algum site onde se possa fazer o download de programas para fazer jogos.
2) Vai sair um **Grand Theft Auto** novo? Se sim, quando?

Nuno Matos – nuno232@mail.pt

Existem inúmeros programas com diferentes prós e contras. Tudo depende do tipo de jogo que pretendam fazer e em que condições. De qualquer forma, nestes casos optamos por colocar as pessoas em contacto com a comunidade portuguesa ligada à produção de software lúdico, através dos fóruns em www.gamedev-pt.net. Para além dos conselhos e informação útil que poderão aqui encontrar (em português), é um bom veículo para formar equipas e dar a conhecer talentos nacionais.
Está previsto um novo Grand Theft Auto, o San Andreas. Espreite a página 28 desta edição.



Tuning



1) O **The Fast And The Furious** sempre vai sair? Se sim, onde posso procurar informação?
2) Existem códigos para o **NFS Underground** da PS2?
3) Já sabem alguma coisa sobre o **NFS Most Wanted**?
4) Vai sair mais algum jogo de tuning e de corridas de rua como o NFS Underground?

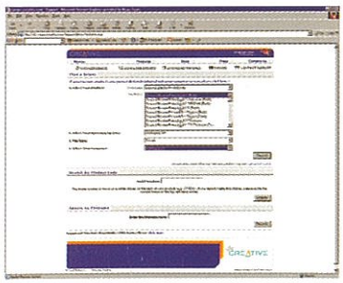
DNC@portugalmail.com

1) O jogo The Fast And The Furious está agendado para 25 de Junho na PlayStation 2 e Xbox.
2) Pode encontrá-los em www.gamefaqs.com/console/ps2/code/36667.html
3) A Electronic Arts decidiu voltar à primeira forma e rebaptizou-o com o previsível título de Need For Speed Underground 2.
4) Need For Speed Underground 2, Forza, **Juiced**, **Street Racing Syndicate**, **Crash & Burn**, **Enthusia: Professional Racing**, **The Fast And The Furious**, **RPM Tuning**, a lista é extensa.

O som dos drivers

Poderiam revelar-me alguns sites onde posso encontrar os drivers da placa Sound Blaster Audigy 2? É que os drivers que possuo são para o Windows 2000 e como tenho o Windows XP instalado tenho-me deparado com alguns problemas (som distorcido, por exemplo).

João Magalhães



– jonhybig142@hotmail.com

Pode fazer o download dos drivers a partir do site oficial da Creative em http://uk.europe.creative.com/support/.

CD lento

No mês de Abril comprei a Mega Score e quando fui ver os CDs reparei que o meu PC ficou muito lento. Tenho um Pentium 3 a 600 MHz com 30 GB de disco rígido, 512 MB de memória RAM, placa gráfica nVidia Riva TNT 2, Windows XP SP1, DirectX 9 e com os drivers actualizados.

Com tudo isto, ainda não consegui instalar nem um jogo no meu computador porque não está em condições.
Outra questão, a mais importante, é que quando finalizo a instalação da demonstração do **FIFA 2004** surge a indicação de que esta não foi efectuada correctamente, sendo sugerida a reinstalação.
Mas eu já fiz isso tantas vezes e o problema persiste.
Como solucionar estes dois problemas?

Luís Artur – luis.artur@iol.pt

Quanto ao PC ficar lento, os problemas podem ser vários. O mais comum é que, quando insere o CD da Mega Score, o antivírus esteja a verificar todos os ficheiros – o que em 700 MB de informação compactada é um processo moroso. Se não quiser desactivar o antivírus (antes de meter o CD na drive), terá que aguardar que ele acabe de verificar todos os ficheiros. Ainda assim, será natural que algumas demos não corram pois o seu PC está um pouco datado (principalmente o processador e placa gráfica). Quanto à demo do FIFA 2004, o ficheiro pode estar a entrar em *loop*. Experimente apagar todos os ficheiros que estão dentro da pasta de temporários (por predefinição c:\Windows\Temp) e copiar o ficheiro da demo para o disco, só então procedendo à sua instalação. Uma última nota: descobrimos recentemente que alguns dos nossos CDs tinham informação a mais e foram duplicados em *overburn* (aproveitando um espaço que normalmente não é aproveitado nos CDs). Como existem leitores de CD que podem ter problemas em aceder à informação que está em *overburn*, deixámos de fazê-lo nesta edição.

Onde está a Mega Score?

Caro amigo director da revista:
Sou um jovem de 31 anos, residente em Gondomar (terra muito falada ultimamente), e já acompanho e compro a revista desde o primeiro número, tendo todas as edições guardadas quase como um objecto de culto onde ninguém pode mexer.
Quero também felicitá-lo pelo excelente trabalho que tem sido feito e pelo rigor e independência demonstrada em todos os artigos.
Pois bem, o que me levou a escrever este mail é o seguinte.
O mês passado, aqui na zona de Gondomar, ninguém teve acesso à edição 102. Pensei que a revista tivesse terminado, fui falar com o meu habitual vendedor da revista e ele próprio me garantiu que também não sabia nada.
Fiz todos os esforços para que ele soubesse o que se estava a suceder e, passados alguns dias, a informação que ele obteve da empresa que distribui a revista é que esta tinha sido suspensa (o que achei muito estranho...).
Uns dois ou três dias depois dirigi-me novamente ao quiosque para comprar um jornal e o senhor diz-me que acabou por receber a Mega Score de Abril, na sexta-feira da semana passada, e que a distribuidora ia começar outra vez a enviar regularmente a revista (...). Fui perguntar a mais quiosques e toda a gente me garantiu que já não tinha a revista e que a última que venderam foi a edição de Fevereiro.
Sendo assim, gostaria de lhe fazer um pedido ou então que me indicasse a melhor maneira de poder ter em minha posse a edição 102 de Março (não preciso dos CDs, basta só a revista).

Jorge Vieira – jorge-alfena@clix.pt

Apesar de já lhe ter sido enviada a revista, optamos por publicar a sua carta aproveitando para pedir a todos os leitores que nos reportem situações idênticas.

Portugal 1111

Gostaria de saber porque é que não falaram sobre o **Portugal 1111** na revista 104. Afinal, é o primeiro jogo de estratégia totalmente criado em Portugal e também foi muito incentivado por vocês. O jogo tinha saído há duas semanas e nada veio sobre ele na revista. Já o joguei e acho-o bastante bom.
Ainda não tinha tido oportunidade de vos dizer isto mas acho que a vossa mudança, a partir da edição 100, foi muito positiva.

Gonçalo Guerreiro – paulo.j.s.guerreiro@sapo.pt

Infelizmente, essa fase de duas semanas corresponde justamente à etapa de pós-produção, altura em que a revista já está editorialmente fechada. Ainda assim, neste número temos a análise ao jogo (página 70), uma entrevista com um dos principais mentores do projecto (página 30) e inúmeras referências ao jogo na cobertura do FUGA 2004 (página 33).

Como se faz: optimizar o PC para jogos online

Queria saber se é possível a Mega Score produzir um tutorial para jogos multiplayer do tipo **Call Of Duty** e **America's Army**. Poderiam ensinar métodos para baixar o *ping*, os melhores servidores e programas, soluções a problemas mais frequentes, entre outras questões.
Gostaria também de saber se existem mais novidades do **The Sims 2** e **Pro Evolution Soccer 4** e quais as respectivas apostas na vertente em rede.

Xavier Francisco – xavier_bf@msn.com

A sugestão é excelente para a secção Como Se Faz da próxima edição.
The Sims 2 tem data de lançamento anunciada para 24 de Setembro e o seu foco é na vertente offline. Pro Evolution Soccer 4 ainda não tem edição prevista na Europa mas deverá ser publicado, à semelhança dos capítulos anteriores, durante o Outono. A versão japonesa do jogo (intitulada **Winning Eleven 8**) será lançada nos escaparates nipónicos no próximo dia 5 de Agosto.

CORREIO

CONTACTE-NOS
Para nos contactar basta enviar um email para leitores@rgb.pt ou escrever para:
Redacção Mega Score
Rua Laura Alves, 3
2745-152 Queluz

Na secção Correio dos Leitores serão respondidas questões relacionadas com jogos ou expostas opiniões de leitores. Se tiver alguma dúvida técnica que envolva o seu PC, o contacto é consultório@rgb.pt.

FÓRUM MEG@SCORE

A Mega Score traz para o papel algumas das intervenções mais interessantes do seu fórum de discussão na Internet. A Mega Score reserva-se o direito de editar as mensagens publicadas de forma a adequá-las ao formato impresso. As intervenções aqui publicadas não reflectem necessariamente as opiniões da Mega Score.

O fórum pode ser acedido em www.rgb.interdinamica.net/rgb/fórum

Tópicos do mês

1 – 22 Abril – Portugal 1111
2 – Entrevista ao António Ramos
3 – Os Retalhistas/Revendedores
4 – Videojogos, o que falta?
5 – FUGA 2004

Tópico: Os Retalhistas/ /Revendedores
Utilizador: pitra

Quando se fala na ignorância e fome consumidora de todos nós, quando estamos todos de "parabéns" por suster uma indústria que se calhar nem nos merece, não deixa de ser pertinente falar um pouco naqueles que são a face visível das vendas de software. De facto, se nós fazemos papel de ignorantes e de consumidores compulsivos, a indústria também não se preocupa em ter atitudes éticas e lógicas de qualquer empresa no século XXI. O último caso escabroso do qual me lembro foi na Worten no Algarve: uma senhora que não sabia o que era o **Age Of Empires**. Isto vindo da suposta responsável pela secção de jogos. Obviamente que não se pede a ninguém que conheça todos os títulos de cor, saiba todas as fraquezas e vantagens, mas se a senhora tivesse um bocadinho de brio profissional, procurava informar-se, estar dentro das novas saídas... E esta situação anormal (ou não) tem, infelizmente, vindo tornar-se mais e mais vulgar. (...) Quando se atinge tal nível de ignorância e de desprezo pelo consumidor, NUNCA uma empresa pode pedir ao consumidor que este seja também ético e combata, por exemplo, a pirataria (...).

Tópico: Videojogos, o que falta?
Utilizador: pedropaulo

Com cerca de 200 milhões de consolas "activas", dezenas de milhões de PCs no mundo inteiro, um volume de negócios que se equipara e, nalguns casos, suplanta o mercado da música e do cinema, os jogos ainda não atingiram o estatuto destes a nível de impacto e influência na sociedade. Porquê? O que falta aos jogos para aparecerem nas páginas de jornais, nas notícias da televisão?
Se os Emmys, os Grammys, os Oscares, os BAFTA, o Leão de Ouro, Cannes, etc., são notícia quando acontecem, não tendo nós de procurar nas revistas da especialidade para saber os vencedores, os jogos continuam à margem da imprensa *mainstream*. (...) Spielberg, Oliver Stone, Coppola, sim, mas porque não Miyamoto, Kojima, Molyneux, Carmack?

Tópico: Videojogos, o que falta?
Utilizador: peddie

Toda a gente ouve música ou vê televisão. Mas, por enquanto, nem toda a gente joga videojogos. Se não há um canal de televisão dedicado exclusivamente a videojogos é porque ainda não existem adeptos suficientes deste entretenimento entre as camadas mais influentes na sociedade.
É só uma questão de esperar. De certeza que os videojogos vão atingir um estatuto tão (...) importante como a música ou o cinema.

Tópico: Videojogos, o que falta?
Utilizador: pedropaulo

Há um outro aspecto que deve ser realçado. Os jogos são muito mais "difíceis" que os filmes ou música (...). A própria linguagem dos jogos é intimidativa para quem se inicia (...).

Tópico: Videojogos, o que falta?
Utilizador: strings

Querem saber o que falta?
Eu digo-vos o que falta...
Falta um país em que as pessoas se sentam a ver o Kill Bill 2 e não saem do cinema a meio. Falta um país em que a maioria das pessoas tenha visto o Dogville em vez da Angelina Jolie a dar murros num tubarão. Falta um país em que os políticos dêem o exemplo como pessoas informadas (...). Falta um povo que não seja acomodado, que não pense que lá porque fez uma revolução uma vez já está tudo resolvido. Falta uma mentalidade moderna, que abandone de vez o Sebastianino e chegue finalmente à conclusão que NÃO HÁ HERÓIS e que não há quem nos salve de nós mesmos senão nós mesmos.

Tópico: Basta!
Utilizador: pedropaulo

(...) Eis o que vamos fazer.
A concentração deverá ser numa praça conhecida de todos. Devem levar paus, forquilhas, ancinhos, gadanhas, foices, cabrestos e demais objectos medievais. A seguir iremos a uma taberna onde beberemos até se estar no ponto de ser susceptível ao extremismo. Logo um orador inflamado incentivará a turba furiosa a dirigir-se a largas passadas, gritando "a eles, mata, mata", para uma grande superfície onde educadamente pediremos para falar com o gerente de vendas de artigos multimédia. Nessa altura, com a concordância do linchado e já com os archotes em chamas, levaremos o "criminoso" para as ameias de um qualquer castelo, depois de termos gritado impropérios no pelourinho da vila, de onde o atiraremos para o abismo urrando gritos de "morte ao monstro, fim a Satanás".
O jantar deve ser servido à boa moda com javali, cerveja, veado, vinho, enfim o ideal para depois de um linchamento. Isso vai lhes mostrar a nossa férrea vontade. Ora tomem lá.

INTERDINÂMICA®
Desenvolvimento de projectos
Comunicação, Pedagogia, Artes, Formação
Criação de Sites
www.interdinamica.org
www.interdinamica.pt

PREPARA-TE PARA
OS EXAMES DO 12.º ANO

com os novos Guias de Estudo Multimédia | Testes e Exercícios

CD-ROM PC

:: Matemática
:: Português A e B
:: Biologia
:: Química
:: Física

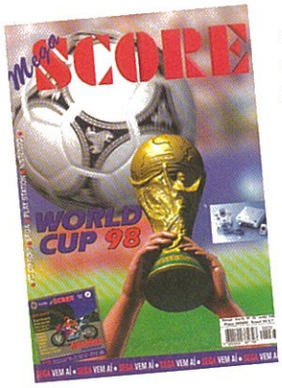
:: ***Passo a Passo*** – selecciona o tema e o nível de dificuldade das perguntas e põe à prova os teus conhecimentos

:: ***Testes*** – simula testes reais com limite de tempo e número de questões

:: ***Resumos*** – encontra os principais temas do programa nos textos de referência

PORTO EDITORA MULTIMEDIA

Há seis anos
Ainda estamos vivos



"Como se sabe, há muito que vários profetas elegeram o ano 2000 como a data do fim do mundo. Se o mundo acaba ou não, não sabemos, mas podemos garantir que muitas empresas verão a sua vida bastante complicada por essa altura caso não estejam preparadas para os problemas que o final do milénio pode despoletar nos seus computadores."
In Mega Score nº 33, Junho de 1998

Caça aos terroristas

A Optimus e a YDreams aliaram esforços para a edição de **The Agency**, um título de estratégia onde os jogadores desempenham o papel de agentes secretos combatentes do terrorismo que ameaça a comunidade internacional. Baseado na localização real dos participantes, The Agency transporta os utilizadores para uma história repleta de acção onde a Terra se encontra sob a ameaça de uma guerra biológica.

Os jogadores são agentes da Anti Terrorism Corporation (ATC) e lutam pela paz internacional, combatendo o inimigo enquanto procuram os ficheiros desaparecidos do projecto BINER (Biological Neutralizer Research) e o cientista responsável pelo projecto, Michael Kropachek. Todos os agentes da ATC são treinados para utilizar o Locator 1.0, software desenvolvido pela corporação que permite gerir recursos, localizar e eliminar terroristas, assumir identidades secretas, bem como recuperar parte dos documentos desaparecidos do projecto BINER. Disponível em JAVA e SMS, The Agency promete agitar o mercado dos jogos para telemóvel em Portugal. Para mais informações, dirijam-se aos sites **www.playtheagency.com** e **www.optimus.pt.**

EyeToy substitui telefone

O EyeToy prepara-se para receber uma aplicação – o **EyeToy: Chat** – que promete agitar o mercado das telecomunicações pessoais. Anunciado pela Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) no início de Maio, este produto transforma a PlayStation 2 num videotelefone, permitindo aos seus utilizadores comunicar com pessoas de qualquer parte do mundo sem qualquer custo adicional para além da taxa devida ao prestador do serviço de banda larga.
Desenvolvido pelos estúdios londrinos da Sony, o EyeToy: Chat proporciona quatro métodos diferentes de comunicação incluindo texto, voz, correio de vídeo e conversas vídeo a dois. As salas de chat de texto permitem que 256 pessoas dialoguem em simultâneo, enquanto 16 indivíduos podem comunicar ao mesmo tempo nas salas de chat por voz. Uma consola PlayStation 2, um adaptador de rede (alimentado por uma ligação à Internet por banda larga) e a câmara EyeToy é o necessário para aceder a sessões ilimitadas de video chat com pessoas localizadas em qualquer ponto do mundo.
O EyeToy: Chat suporta o envio de mensagens vídeo de 30 segundos para pessoas registadas numa lista privada. Enquanto utilizam a opção de conversa vídeo, os utilizadores poderão ainda divertir-se jogando partidas de xadrez, damas e batalha naval.

LANÇAMENTOS DE JUNHO

PC

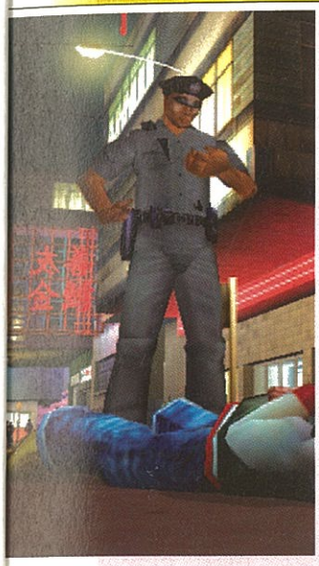
AGAINST ROME	PlayGames
AMERICA'S 10 MOST WANTED	Ecofilmes
AQUANOX (BUDGET)	PlayGames
ASTERIX & OBELIX XXL	Atari
BATTLE FOR TROY	Ecofilmes
BATTLE MAGES	PlayGames
CID	PlayGames
CONTO DE FADAS	PlayGames
DRIVER 3	Atari
ENTENTE	PlayGames
ETHERLORDS (BUDGET)	PlayGames
FAIRSTRIKE	PlayGames
GROUND CONTROL 2	InfoCapital
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	Electronic Arts
JOAN OF ARC	PlayGames
MICRO MAYHEM	InfoCapital
NOSFERATU	PlayGames
PROJECT EARTH (BUDGET)	PlayGames
RING II (BUDGET)	PlayGames
ROCK MANAGER	PlayGames
SAVAGE	PlayGames
SHELLSHOCK: NAM 67	Ecofilmes
SHREK 2	Ecofilmes
SHREK 2: ACTIVITY CENTER	Ecofilmes
SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE!	Ecofilmes
SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II	Ecofilmes
SOLDNER	PlayGames
SWINE (BUDGET)	PlayGames
THE NATIONS (BUDGET)	PlayGames
THE THIRD WAVE	PlayGames
THIEF: DEADLY SHADOWS	Ecofilmes
TOAST	InfoCapital
TRANSPORT GIANT	PlayGames
TREVOS DE 4 FOLHAS	PlayGames
TRUCK RACING 2001 (BUDGET)	PlayGames
WORLD WAR 3 (BUDGET)	PlayGames

PS2

AMERICA'S 10 MOST WANTED	Ecofilmes
ATENAS 2004	Sony
CHAMPIONS OF NORRATH	Ecofilmes
DISNEY'S FINDING NEMO (PLATINUM)	Ecofilmes
DRIVER 3	Atari
FAST & FURIOUS	InfoCapital

Qualquer erro nas datas de lançamento é exclusivamente da responsabilidade das editoras

CINEMA



Midway vicia actores em jogo NARCótico

A editora norte-americana Midway acaba de contratar vários artistas de nomeada para **NARC**, um título que promete gerar tanta controvérsia como o famigerado **Vice City**.
Entre os nomes confirmados encontram-se celebridades como Michael Madsen (Kill Bill 2, Reservoir Dogs), Ron Perlman (o protagonista do filme Hellboy) e Michael Wincott (Metro, The Crow), um trio de actores que representarão algumas das principais personagens da aventura produzida pela Vis Entertainment (autora de **State Of Emergency**).
NARC segue os passos de dois agentes especiais que pretendem destruir um cartel de droga com ramificações em todo o mundo.
A história seria banal não fosse uma nuance: em certas missões, os polícias decidem ingerir substâncias narcóticas para combater os criminosos.
Em ano de eleições para a Casa Branca, a polémica parece garantida.

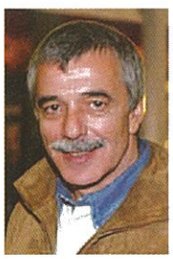
FORA DE JOGO

Os jogos mais desejados são sempre os que acabam adiados...

Doom 3 (PC / Xbox) .....Verão 2004
Halo 2 (Xbox) .....Novembro
The Matrix Online (PC) .....Novembro
Half Life 2 (PC) .....Final do Verão 2004
Soldner (PC) .....Julho
Train Simulator 2 (PC) .....CANCELADO
NARC (PS2 / Xbox / GC)
.....1º Semestre 2005
Joint Operations (PC) .....Julho
Middle-Earth Online (PC)
.....1º Semestre 2005
The Warriors (PS2) .....Dezembro
The Sims 2 (PC) .....Setembro

The Getaway 2 fala português

The Getaway: Black Monday, sequela da famosa aventura desenrolada na cidade de Londres será totalmente dobrado para a língua de Camões. A Sony CE Portugal continua a apostar na localização dos seus principais títulos e, desta vez, prepara-se para reunir um elenco de luxo: Fernanda Serrano, Rogério Samora, Rui Unas e Vítor Norte são os nomes sonantes que representarão as personagens na versão portuguesa do jogo produzido pela Sony London.



LANÇAMENTOS DE JUNHO

FORMULA ONE 2004 .....Sony
GHOSTMASTER .....InfoCapital
GRADIUS V .....Ecofilmes
HACK VOL.2 .....Atari
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN .....Electronic Arts
INDYCAR SERIES 2 .....Ecofilmes
MICRO MAYHEM .....InfoCapital
MTV: MUSIC GENERATOR 3 .....Ecofilmes
RISK: GLOBAL DOMINATION .....Atari
SAMURAI JACK .....Ecofilmes
SAMURAI WARRIORS .....Electronic Arts
SEVEN SAMURAI 20XX .....Atari
SHELLSHOCK: NAM 67 .....Ecofilmes
SHREK 2 .....Ecofilmes
SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN .....Sony
TOAST .....InfoCapital
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION (PLATINUM) .....Ecofilmes
WORMS 3D (PLATINUM) .....Ecofilmes
WWE SMACKDOWN (PLATINUM) .....Ecofilmes

XBOX

BREAKDOWN .....Electronic Arts
DISNEY'S FINDING NEMO (CLASSICS) .....Ecofilmes
DRIVER 3 .....Atari
FAST & FURIOUS .....InfoCapital
GALLEON .....InfoCapital
GHOSTMASTER .....InfoCapital
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN .....Electronic Arts
INDYCAR SERIES 2 .....Ecofilmes
MICRO MAYHEM .....InfoCapital
MTV: MUSIC GENERATOR 3 .....Ecofilmes
SAMURAI JACK .....Ecofilmes
SHADOWS OPS: RED MERCURY .....Atari
SHELLSHOCK: NAM 67 .....Ecofilmes
SHREK 2 .....Ecofilmes
THE CHRONICLES OF RIDDICK .....InfoCapital
THIEF: DEADLY SHADOWS .....Ecofilmes
TOAST .....InfoCapital

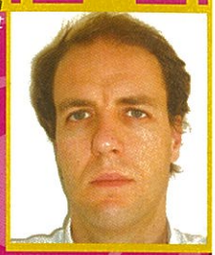
GC

ASTERIX & OBELIX XXL .....Atari
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN .....Electronic Arts
MICRO MAYHEM .....InfoCapital
WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004 .....InfoCapital

GBA

ASTERIX & OBELIX XXL .....Atari
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN .....Electronic Arts
SHREK 2 .....Ecofilmes
SONIC ADVENTURE 3 .....Ecofilmes

Nome: Nuno Gouveia
Empresa: Ciberbit



CARAS

Histórias da vida real, da gente por trás da indústria de videojogos...

Descreve a tua função na Ciberbit.
A minha função principal é a direcção e programação de software. Sou também um dos administradores da empresa.

Qual é a filosofia da empresa?
A empresa está dividida em duas áreas: Sistemas de Informação e Multimédia. No sector multimédia pretendemos desenvolver jogos com especial relevo nas vertentes de inteligência artificial e redes.

O que mais te satisfaz no teu emprego?
A investigação de tecnologia para o desenvolvimento de software inovador como os jogos.

E o que te agrada menos?
Toda a parte administrativa.

Na tua opinião, quais são os aspectos mais importantes de um videojogo?
Jogabilidade, inteligência artificial e qualidade visual.

O que estás a jogar actualmente?
No pouco tempo que me sobra, ando a jogar Sonic Heroes, na Xbox, com os meus filhos (quatro e dois anos de idade).

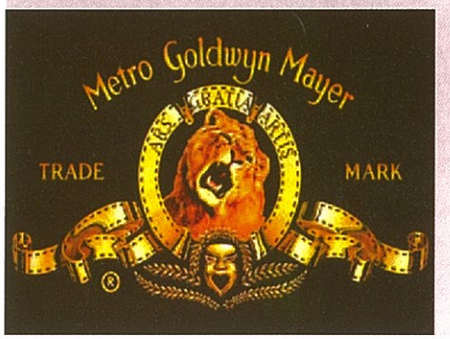
Sentes-te pioneiro no arranque de uma indústria de videojogos em Portugal?
Sinto que eu e a equipa da Ciberbit estamos a contribuir para esse arranque.

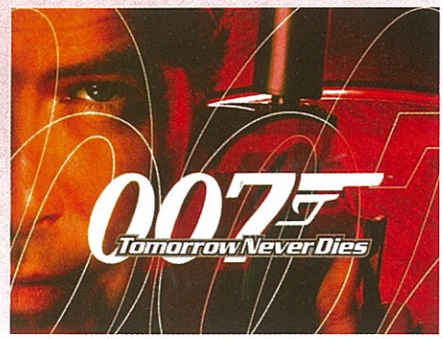
O facto da Ciberbit estar sediada em Coimbra é um trunfo ou uma desvantagem para a vossa actividade?
Tem vantagens e inconvenientes. Uma das grandes desvantagens é estar afastado dos centros de decisão. Por outro lado, a qualidade de vida é, sem dúvida, uma vantagem.

Pretendes fazer carreira na área dos videojogos ou tens outros planos em termos profissionais?
Os jogos desempenham um papel importante, embora também existam outros planos.

Sony na pista da MGM?

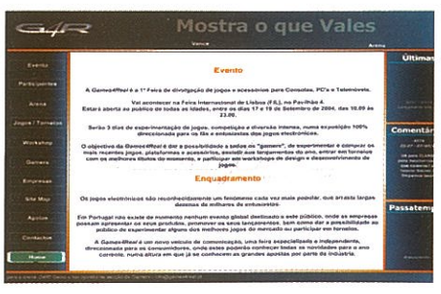
A Sony está disposta a comprar os estúdios cinematográficos MGM por um valor que ronda os cinco mil milhões de dólares (cerca de seis mil milhões de euros). Caso a oferta seja bem sucedida, a empresa nipónica toma posse de algumas das franchises mais valiosas de Hollywood, com James Bond à cabeça.
A aquisição da MGM garantiria à Sony o controlo sobre mais de quatro mil filmes (incluindo séries como Rocky, Robocop, Pink Panther e o já citado James Bond) e transformaria a Sony Pictures na líder de mercado no *box-office* norte-americano. Esta operação faz ainda mais sentido no contexto da estratégia global da companhia. A Sony prepara-se para lançar, no final do ano, uma consola portátil (a PSP) que inclui a leitura de filmes como uma das suas principais mais-valias. A aposta num novo suporte digital (o UMD), obriga a companhia a reunir o maior número de apoios junto da indústria cinematográfica e nada melhor do que reforçar a oferta com um dos maiores estúdios norte-americanos da actualidade.
No entanto, o negócio está ainda longe de se encontrar finalizado. O gesto da Sony parece ter despertado o interesse de outro gigante dos media, a Time Warner, pelos estúdios MGM. Caso a empresa presidida por Richard Parsons decida avançar também com uma proposta, o caso deverá arrastar-se ao longo dos próximos meses.



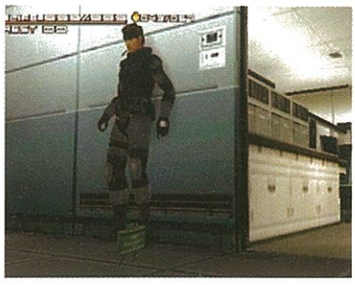


Games4Real estreia-se em Setembro

A Feira Internacional de Lisboa (FIL) prepara-se para receber a primeira edição de um certame totalmente dedicado aos videojogos: o Games4Real (G4R). Apresentado como uma feira de divulgação de jogos e acessórios para consolas, computadores e telemóveis, o evento está agendado para os dias 17, 18 e 19 de Setembro deste ano.
No G4R, jogadores de todas as idades poderão não só experimentar e comprar os títulos mais recentes, como assistir a lançamentos de alguns títulos, competir em torneios e participar em workshops de design e produção de jogos. A Arena Games4Real será o palco de múltiplos torneios com aliciantes recompensas. Para a zona dos workshops, estão previstas palestras de vários técnicos nacionais e internacionais e serão desenvolvidos concursos de criação de maquetas com prémios em disputa. Segundo a organização, existirá ainda uma zona de venda de jogos e acessórios onde os visitantes poderão beneficiar de descontos significativos. Pretende-se que distribuidores de computadores, consolas e jogos electrónicos, fabricantes de telemóveis, operadoras de telecomunicações, prestadores do serviço de acesso à Internet e, claro está, revistas especializadas na área dos videojogos marquem presença no salão.
O programa completo e outras informações sobre o evento estão disponíveis em **www.games4real.pt**.



Sony apresenta PSP na E3 de Los Angeles



A décima edição do salão E3 foi o palco escolhido pela Sony para apresentar, finalmente, a PSP, a consola portátil que simboliza o fim da prisão caseira da PlayStation. Prometendo uma qualidade visual semelhante à PS2, o presidente da Sony CE America, Kaz Hirai, teve a honra de levantar o véu sobre o pequeno aparelho que proporcionará aos jogadores "uma experiência de jogo moderna, em 3D, numa plataforma móvel".

Com dimensões de 170 x 74 x 23 mm e um peso a rondar as 260 gramas, a PSP será um autêntico centro multimédia pois permitirá não só jogar como ouvir música e ver filmes. Tecnicamente, a Sony não deixou os seus créditos por mãos alheias e produziu um aparelho ergonómico e agradável à vista.

O ecrã TFT LCD suporta 16 milhões de cores numa resolução de alta definição de 480x272 pixéis. Quanto ao sistema sonoro, assenta num par de colunas estéreo internas com conexão lateral para auscultadores.

Um processador interno de 333 MHz e 32 MB de memória asseguram a produção de jogos graficamente apelativos. A duração da bateria (factor crítico para qualquer aparelho portátil) é um dos aspectos cujos detalhes carecem ainda de confirmação: Kaz Hirai revelou que a vida aproximada da PSP variará entre as 2,5 e as 10 horas consoante o tipo de utilização.

Os designers japoneses incluíram na nova consola as teclas direccionais e os botões (círculo, X, quadrado e triângulo) que se transformaram na imagem de marca PlayStation. Um botão analógico e comandos Start, Select e Home completam a interface da portátil.

Tal como foi anunciado há alguns meses, a PSP utilizará discos UMD, uma nova plataforma de armazenamento que suporta até 1,8 GB de dados (cerca de três vezes a capacidade dos tradicionais CDs).

A consola virá ainda equipada com uma entrada USB 2.0 (para ligar o aparelho a computadores ou à PS2) e suportará a conexão sem fios a outras PSPs e dispositivos móveis. Está assim garantida a opção de jogo em rede sem o recurso a quaisquer tipo de cabos.

A Sony garantiu o apoio maciço da indústria com mais de 100 companhias a trabalharem em novos jogos para o sistema. No cardápio encontram-se títulos como **Gran Turismo 4**, **Tony Hawk's Underground 2**, remakes de clássicos como **Wipeout** e **Ridge Racer** e uma versão muito especial da série **Metal Gear Solid**.

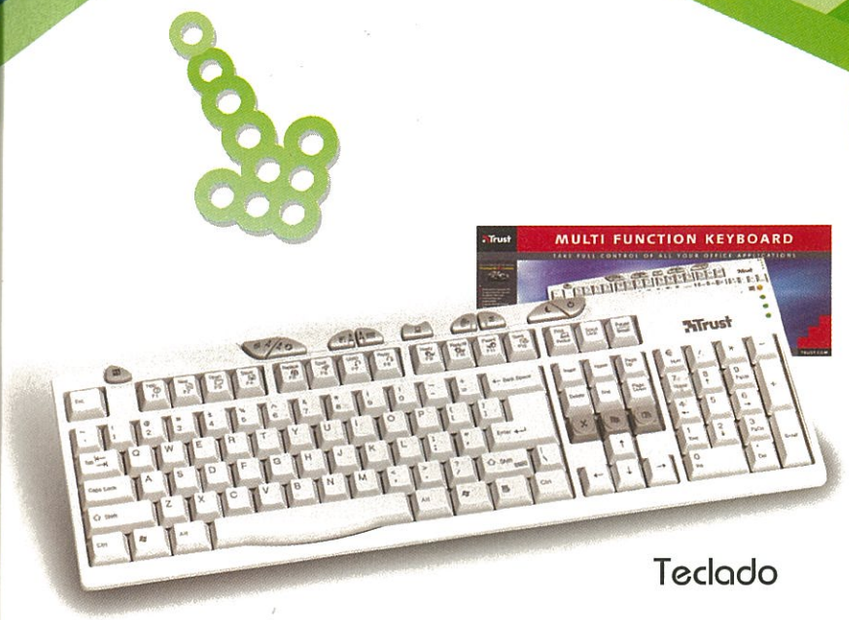
A PSP será comercializada no Japão antes deste Natal, seguindo-se a Europa e os Estados Unidos na Primavera de 2005. O anúncio do preço da consola decorrerá nos próximos meses.

ASSINE POR UM ANO
E ESCOLHA UMA OFERTA

Microfone

Bolsa

Trust



Teclado

Colunas

ESTE CUPÃO PODE SER FOTOCOPIADO

Nome:

Morada:

Localidade:

C. Postal: – –

Telefone: Idade:

Junto envio cheque do Banco:

ou Vale postal nº:

SIM

Desejo assinar a Mega Score pelo período que indico:

☐ Semestral (6 edições) € 26,50

☐ Anual (12 edições) € 48,90 (escolha de uma oferta)

Campanha válida até 30 de Junho para assinaturas anuais

RECORTE E ENVIE ESTE CUPÃO PARA: **RGB EDITORA, LDA. RUA LAURA ALVES, 3 - 2745-152 QUELUZ**

ESCOLHA UMA DAS OFERTAS

Teclado ☐ Colunas ☐ Microfone ☐ Bolsa ☐

USE ESTE CUPÃO APENAS PARA TRANSFERÊNCIAS BANCÁRIAS

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

Exmos. Srs.

Por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela RGB Editora, Lda.

Valor: _____ euros

Banco: _____

Balcão: _____

NIB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do titular: _____

Data: |_|_|/|_|_|/|_|_|_|_|

Assinatura: _____

Sistema de Débitos Directos – Empresa nº 100 176

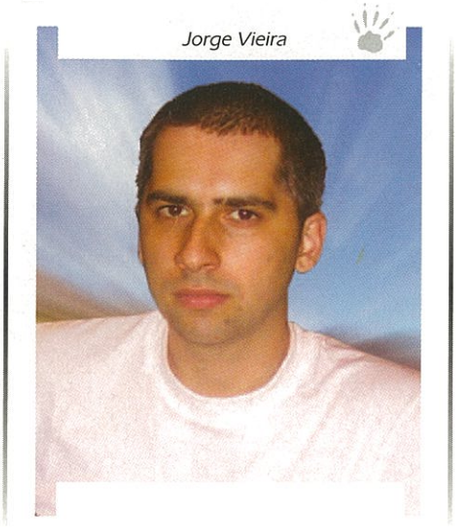
NEGRAS FÁBULAS

FUGA para a frente

Hoje é quarta-feira e corre o pano sobre mais um dia de Maio de 2004. Daqui a algum tempo poderemos vir a recordar com nostalgia aquele célebre ano que acabou por revolucionar a indústria dos videojogos. Em Portugal e no resto do mundo.
Este foi um mês repleto de acontecimentos importantes. À escala lusitana, o FUGA revelou-se um caso ímpar de "empreendorismo" no sector dos videojogos. Lá fora, a Sony e a Nintendo levantaram finalmente o véu sobre as novas consolas portáteis (a PSP e a DS, respectivamente), os aparelhos que todos os estudos apontam como as principais forças motrizes do mercado a curto/médio prazo.
Os Timbuk 3 cantarolavam, na década de 80, algo como "o futuro é tão brilhante que preciso de arranjar uns óculos escuros". Hoje, sinto uma grande crença no destino do nosso passatempo preferido: os videojogos. Mas será que a minha desmedida confiança é minimamente justificável?

Procissão de fé

Desconheço a percentagem de católicos que se inscreveram no FUGA 2004. No entanto, não pude deixar de reparar no carácter quase religioso na adesão ao evento: todos os participantes (na sua esmagadora maioria, programadores amadores e jogadores hardcore) quiseram testemunhar, in loco, o nascimento do primeiro certame totalmente dedicado a quem produz ou pretende criar jogos neste país à beira mar plantado.
Na minha opinião, a exposição saldou-se por um sucesso. E o facto torna-se ainda mais relevante quando estavam reunidas quase todas as condições para o evento se transformar num fiasco: péssima localização (a universidade do Monte Caparica está longe de ser servida por uma vasta rede de transportes públicos), escolha do dia discutível (1 de Maio, feriado, sábado, com um sol a convidar à praia ou a copos na esplanada), uma organização que dispôs de recursos limitados e poucos meses para preparar toda a logística. Uma pequena inconfidência que a YDreams decerto me perdoará: tudo foi propositado de modo a avaliar o número de interessados num desafio realizado nas circunstâncias mais adversas possíveis.
No final do dia, a troca de impressões, os sorrisos e esgares de admiração na cara dos visitantes eram a prova de que o FUGA acabou por superar todas as expectativas. Teremos aqui a versão "tuga" do Game Developers Conference (exposição norte-americana que reúne, anualmente, os principais autores internacionais de videojogos)? Nada disso. O FUGA é um espaço de intervenção com uma personalidade muito própria que está ao serviço, fundamentalmente, da comunidade de produtores e jogadores portugueses. Que a próxima edição alcance um êxito semelhante, de preferência no centro de Lisboa.



Jorge Vieira

Posso estar enganado mas estas duas consolas (a PSP e a Nintendo DS) serão, nos próximos anos, as principais responsáveis pelo crescimento explosivo do mercado de jogadores ocasionais. O jogo vai sair da sala e conquistará o quotidiano do cidadão comum.

O milagre segundo os japoneses

Não se fala de outra coisa. Parece que um grupo de japoneses foi abençoado pelo espírito divino e tiveram a graça de presenciar um milagre que não vai deixar pedra sobre pedra no nosso planeta.
Não se deslocaram nem a Fátima ou ao Vaticano para dar provas da sua imensurável fé. Bastou-lhes labutar durante semanas a fio nos escritórios das suas empresas: Sony e Nintendo. Foi aí que a lenda ganhou forma em dois aparelhos minúsculos, diferentes no estilo mas gémeos nos propósitos: invadir as ruas, cafés, aeroportos, bancos do autocarro, enfim, não deixar nenhum recanto da Terra sem a presença de uma consola portátil.
O assalto já começou em solo norte-americano. Os jornalistas presentes na última edição da E3 de Los Angeles (não percam todos os pormenores no próximo número da Mega Score) renderam-se aos encantos das novas ninfas tecnológicas. Percebe-se porquê. A PSP é uma espécie de PlayStation 2 em versão compacta. As primeiras imagens dos jogos entretanto anunciados para a consola (remakes de **Metal Gear Solid**, **Wipeout**, **MediEvil**, **Tony Hawk's Pro Skater** ou a adaptação especial de **Gran Turismo 4** ao formato móvel) são como o algodão: não enganam! A qualidade gráfica é impressionante e vai deixar muito boa gente a roer as unhas de desespero até conseguir pôr as mãos em cima de uma das caixas mágicas que, segundo a Sony, se preparam para revolucionar o mundo à semelhança desse fenómeno chamado televisão. Exageros.
A DS compensa o menor desempenho técnico com a criatividade típica dos estúdios Nintendo. Tal como avançámos numa edição anterior, o conceito dos dois ecrãs em simultâneo não é nenhuma novidade mas surge agora rodeado de novas funcionalidades como a substituição das interfaces gráficas pela interacção táctil e a utilização de um microfone para ordenar comandos nos jogos (uma experiência inaugurada noutros sistemas).
Posso estar enganado mas estas duas consolas serão, nos próximos anos, as principais responsáveis pelo crescimento explosivo do mercado de jogadores ocasionais. O jogo vai sair da sala e conquistará o quotidiano do cidadão comum.
Em casa, ninguém sabe (excepto nós) que somos capazes de conduzir como o Michael Schumacher ou fazer fintas como o Ronaldinho Gaúcho. Na rua, todos os olhos se desviarão para aquela geringonça de aspecto hi-tech que não pára de debitar ruídos de motores e cânticos futebolísticos. E o realismo proporcionado pelos chips gráficos das novas consolas vão levar muita gente a questionar-se como é que foi possível chegar do **Pac-Man** até aqui.

No Reino de Ares

Os novos Velhos do Restelo

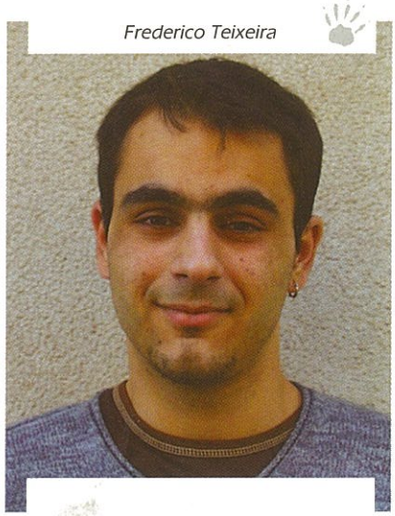
Há um estereótipo em todas as nações e culturas, um senhor pragmático, céptico e conservador, a que o ilustre peito lusitano chama de Velho do Restelo. Infelizmente, este senhor é bem real, e não me refiro a uma dimensão maior ou menor que todos nós possamos ter do dito. Há gente que parece encarnar a personagem em plenitude, apontando o dedo, condenando e intervindo para conservar o estado actual das coisas. Fazem-no sem sequer ponderar a questão, sem sequer olhar adiante, para o futuro, e ver quais os frutos que podem advir da acção ou iniciativa que põem em causa.

No passado Dia do Trabalhador, primeiro de Maio, o evento FUGA reuniu rostos de todas as frentes da indústria de videojogos nacional para uma série de debates e workshops, entre outras actividades. Produtores, editoras, distribuidoras, imprensa e, claro, jogadores estiveram frente-a-frente, trocaram impressões e questionaram o estado do entretenimento digital interactivo em Portugal. Paralelamente, foram trocados contactos, cimentadas ideias e ficou a sensação que por cá até temos mais indústria, mais conhecimento e mais vontade de arrancar com novos projectos do que julgávamos.

Nestes moldes, esta foi a primeira iniciativa nacional (repito, nestes moldes), uma espécie de Game Developers Conference em menor escala organizada pela YDreams e na qual a Mega Score teve o prazer de participar e cobrir em reportagem.

Tudo porque percebemos que são iniciativas como esta que fomentam e amadurecem a indústria lusa. Reforçando a ideia num molde politicamente correcto, é através de eventos como o FUGA, o ACEE, o Games, o Minho Campus Party e o Inércia que a indústria de videojogos em Portugal pode evoluir do estado embrionário em que ainda, mas cada vez menos, se encontra.

Infelizmente, ainda o evento não tinha decorrido e já se erguiam as vozes dos novos Velhos do Restelo, rogando pragas e criticando a iniciativa, fundamentando o discurso em argumentos límbicos (isto quando se davam ao trabalho de argumentar). Muitos pensarão "Oh, isso é típico". Apesar de discordar deste conformismo, convém acrescentar que estes Velhos do Restelo eram, e são, a parte que mais devia estar interessada em que um evento destes fosse para a frente e desse certo, uma vez que estão, ou aparentam estar, ligados à produção de software lúdico. Em analogia, esta situação era como ter o Vasco da Gama contra os Descobrimentos. Irónico, não?



Frederico Teixeira

Mais que ao simples jogador, cabe às comunidades, aos criadores, às distribuidoras e à imprensa, apoiar e incentivar esta iniciativa, não só pelo que ela foi, mas pelo que ela pode vir a ser ou até pelo simples facto de quebrar o gelo entre todos os semblantes da indústria.

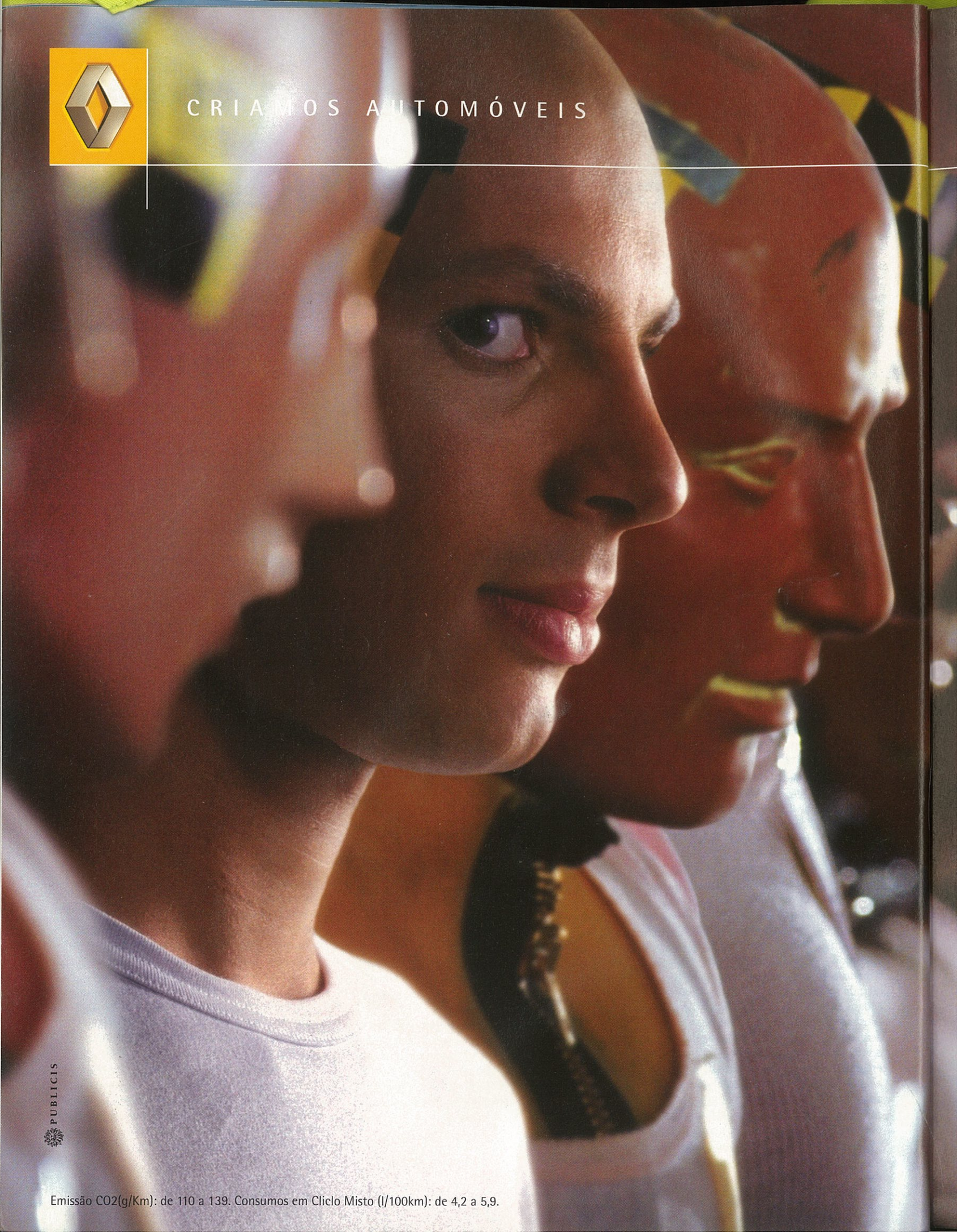
Após o evento, ao qual dedicamos 11 páginas nesta edição, uma cruzada pelos mais diversos fóruns nacionais fez-nos encontrar a segunda vaga de intervenções "nostradamicas" à portuguesa. Há quem aponte o dedo sem sequer ter lá estado, há quem tenha lá estado e critique por criticar mas, felizmente, a saturação das pessoas que estão fartas de ouvir falar mal de forma sistemática (e por vezes infundamentada) obrigou a que surgissem algumas críticas construtivas, e isto sim, é positivo. É algo que revela interesse e real preocupação em melhorar o que foi feito. Pouco importa dizer mal ante uma audiência só para mostrar que somos exigentes ou temos perspicácia na observação. Não é esse o objectivo da crítica. Pelo menos, não desta crítica.

Porque é que à data em que esta opinião está a ser escrita (12 Maio), o tópico "FUGA: o que pode ser melhorado?" no fórum do site oficial do FUGA (www.futuregaming.net) só tem cinco intervenções, duas delas da própria YDreams?

A simples existência deste tópico mostra humildade por parte da organização, revela vontade de continuar e melhorar, é um sinal de sensatez. Isto é algo que merece a atenção de todas as partes interessadas. Mais que ao simples jogador, cabe às comunidades, aos criadores, às distribuidoras e à imprensa, apoiar e incentivar esta iniciativa, não só pelo que ela foi, mas pelo que ela pode vir a ser ou até pelo simples facto de quebrar o gelo entre todos os semblantes da indústria. O desdém de quem reage de acordo com a fórmula "não me interessa, por isso quero que se lixe" é ambíguo. Se se está ligado à indústria, seja de que prisma for, há que apoiar, pois nenhum mal advém da iniciativa.

Por vezes temos a mania de que as coisas têm que começar em grande, ao nível do que temos como referência - neste caso a Game Developers Conference. Por muito apelativa que esta visão seja, não passa de isso mesmo, uma visão. Não há meios humanos nem financeiros para arrancar com algo dessa magnitude em Portugal. Como tal, porque não criar algo mais comedido, algo que vá progressivamente ganhando interesse e notoriedade e, quem sabe, um dia seja algo da magnitude com que sonhámos? Luxo ou infantilidade, a postura do "tudo ou nada" é um empecilho para o progresso nacional na produção de software lúdico.

Estranhamente, este é o mesmo discurso usado no FUGA para fazer com que arranquem mais empresas nacionais na área de videojogos...


CRIAMOS AUTOMÓVEIS
PUBLICIS
Emissão CO2(g/Km): de 110 a 139. Consumos em Ciclo Misto (l/100km): de 4,2 a 5,9.

RENAULT Clio EXTREME II

Série Limitada Renault Clio Extreme II, para o extremo prazer de conduzir. Com um equipamento assim, também tu estarias pronto a fazer qualquer coisa, mas basta visitares um Concessionário Renault para o conduzir:

- Motores 1.2 16v de 75cv ou Turbo Diesel 1.5 dCi de 65cv, 80cv e 100cv
- Ar condicionado
- Jantes em liga leve
- RADIOSAT 6000 CD
- Painel de instrumentos exclusivo
- Sensor de chuva (limpa pára-brisas automático)
- Acendimento automático dos faróis
- Volante em couro
- Bancos desportivos exclusivos
- ABS e Sistema de Assistência à Travagem de Urgência
- Airbag's frontais e laterais cabeça/tórax

Nº Azul: 808 20 2001 **www.renault.pt**

O QUE ESTÁS DISPOSTO A FAZER PARA O CONDUZIR?

GamePad Executioner

Jogabilidade OK

GamePad Executioner
Sistema: **PC**
Tipo: **Game Pad**
Modelo: **XFX**
Fabricante: **XFX**
Distribuidora: **InforX**
(Tel.: 266 777 600)
Preço: **20 euros (IVA incluído)**

SITES RELACIONADOS
www.xfxforce.co.uk
www.inforx.pt

A jogabilidade para títulos tão diferentes como **Colin McRae 04** ou **FIFA 2004** não poderia ser mais facilitada do que com a utilização de um *gamepad*, embora alguns jogadores *hardcore* continuem ainda a agarrar-se com unhas e dentes ao seu querido teclado.
Quem já experimentou um destes dispositivos, verdadeiramente ergonómicos e de construção sólida, não vai querer certamente outra coisa. O comando tem ainda uma certa liberdade de posição e movimentos que com o teclado será muito mais difícil de conseguir. E se juntarmos a isso a característica vibratória, temos como resultado um dos melhores dispositivos de controlo de jogos que podemos encontrar.
O Executioner possui 12 botões programáveis, incluindo dois mini-joysticks e um *digital-pad* de oito posições. É agradável ao toque e possui uma boa ergonomia, chegando-se facilmente a todos os botões sem que seja necessário um grande esforço ou movimentos forçados. Mas a característica que mais nos impressionou é a capacidade de vibração localizada, dando-nos a noção exacta do lado em que chocaram contra o nosso carro ou onde o adversário nos atingiu, sendo isto conseguido através de dois motores de impacto independentes.
O GamePad Executioner pode ser ligado a qualquer PC com porta USB. Faz-se acompanhar por um CD com os drivers para Windows XP, 98, Me e a versão experimental do TouchWare Gaming, um programa dedicado à configuração e teste de cada um dos botões do Executioner.

José A. de Matos

CLASSIFICAÇÃO
RECOMENDADO

LG Super Multi DVD Rewriter

Compatibilidade pioneira

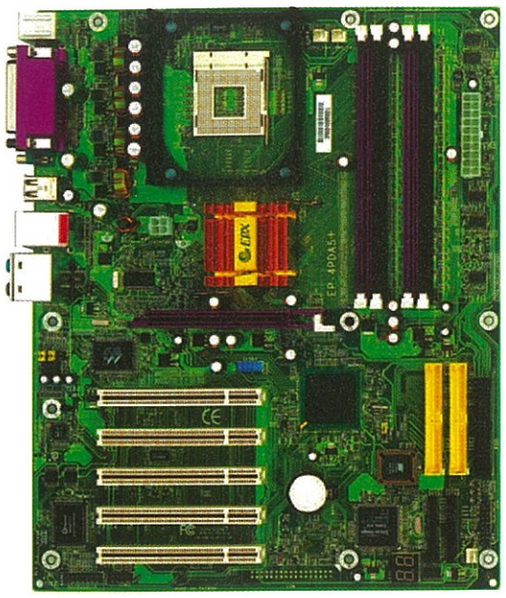
SuperMulti DVD Rewriter
Sistema: **PC**
Tipo: **Gravador/ /leitor interno CD/DVD**
Modelo: **GSA-4082B**
Fabricante: **LG Electronics**
Distribuidora: **LG (21 120 22 00)**
Preço: **132 euros**

SITES RELACIONADOS
www.lge.com

Na categoria de gravador de DVD 8x, o LG GSA-4082B começa por ser uma boa aposta para quem necessita de uma compatibilidade geral em termos de formatos de DVD.
O modelo apresenta também as mais rápidas velocidades de escrita para este mercado de gravação. Mas embora na maior parte dos casos o 4082 responda de uma forma adequada às proclamadas características, é a nível de gravação de CD que o dispositivo deixa um pouquinho a desejar. Isso talvez se deva à sua cache de dois Megabytes, quando outros gravadores apresentam um valor de memória tampão de seis ou mesmo oito Megabytes. Por outro lado, em termos de gravação DVD a velocidade foi bastante boa – cerca de nove minutos para quatro Gigabytes. Embora não seja o mais rápido que existe no mercado, podemos dizer que se portou à altura. O que não se pode retirar ao LG 4082 é o seu pioneirismo no suporte para todos os formatos de DVD existentes, embora, em abono da verdade, a versão DVD-RAM raramente seja usada.
O software que acompanha este gravador é também digno de referência, apresentando os programas B's Recorder Gold, para gravação; Power Producer Gold, para produção vídeo; e o Power DVD, para leitura de filmes em DVD.
As características e o preço fazem deste gravador um dos mais interessantes produtos do universo de gravação CD/DVD. As velocidades de gravação são de 8x para DVD-R e DVD+R; 4x para DVD-RW e DVD+RW e 3x para DVD-RAM.
Quanto à leitura, ela processa-se a 12x para DVD-ROM e 8x para DVD+R/RW e DVD-R/RW. Grava um CD-R a 24x e um CD-RW a 16x; lê CD's a 32x.

J.A.M.

CLASSIFICAÇÃO



Motherboard Epox 4PDA5+

E venha de lá o Prescott...

As actualizações e lançamento de novos processadores (CPU) levam os fabricantes de motherboards a ajustarem a sua produção e acompanhar o sinal dos tempos. Foi isso que a Epox fez ao lançar esta nova motherboard preparada para receber a próxima geração de processadores Pentium 4, os Prescott. Construído sobre a tecnologia de 90 nm, o Prescott deverá aparecer com uma velocidade de relógio de 3,2 GHz, 1 MB de cache de nível 2 (L2) e um novo conjunto de instruções chamado de SSE3, que promete optimizar o desempenho das aplicações multimédia e jogos.

A 4PDA5+

O coração desta motherboard é o chipset Intel 865PE + ICH4, com suporte para Hyper-Threading (HT), responsável pelo controlo de tráfego entre o processador e todos os outros dispositivos da placa-mãe. O pequeno suporte plástico no topo centro da motherboard é o socket 478B e destina-se a receber a CPU 3,2+ GHz, com um FSB (Front Side Bus) que pode ser de 400, 533 ou 800 MHz. Além de estar preparada para receber o novo Prescott, esta motherboard conta também com um sistema de som de última geração, disponibilizando oito canais numa configuração 7.1. Essa possibilidade é garantida por parte de um conjunto de seis jack fêmea localizados na traseira da motherboard onde se encontram ainda quatro portas USB 2.0; uma porta LAN de um Gigabit; uma porta paralela e uma de comunicações (COM1); duas portas SPDIF, uma coaxial e outra óptica; assim como as comuns PS/2 para ligação do rato e teclado. Podem ainda ser acrescentadas, através das plaquetas incluídas, duas portas USB, uma porta de comunicações (COM2) e uma de MIDI/Joystick.

A 4PDA5+ conta com cinco interfaces PCI e uma AGP 4x/8x para receber o subsistema de vídeo (placa gráfica). Existem ainda dois conectores IDE destinados a suportar um total de quatro discos ATA-100, assim como quatro interfaces S-ATA, para que possa ligar discos série, supostamente mais rápidos. A motherboard conta com quatro slots para a expansão de memória RAM, destinados a receber até outros tantos Gigabytes em DIMM de 184 pinos em modo DDR 266/333 ou 400 MHz. A utilização de um conjunto de dois LED de sete segmentos para a apresentação de código hexadecimal é um dos elementos ao qual a Epox já nos habituou e permite diagnosticar de imediato qual o problema quando qualquer coisa funciona mal com o sistema. Notamos a falta de uma porta Firewire, pelo que se necessita de uma esta não será com certeza a motherboard de sua eleição.

Características principais

Socket	478B p/ P4/Prescott
Chipset	Intel 865PE + ICH4
Portas	pll, 2xCOM, 4+4 USB, SPDIF, LAN 1 GB
Expansões	1x AGP, 5x PCI
Memória	Até 4 GB DDR 266/333/400

Faz parte do pacote um conjunto de cabos redondos para ligação de discos IDE e um flat (espalmado/convencional) para a unidade de disquetes e adaptadores de corrente para discos SATA assim como respectivos cabos de dados. Acompanha ainda o CD com os necessários drivers, o software Ghost da Norton e o antivírus PC-Cillin.

CONCLUSÃO

Embora seja uma motherboard que fecha algumas portas, como é o caso da inexistência de uma Firewire 1394 ou mesmo o elevar do limite inferior LAN para um Gbps – que pode não ser exactamente um ponto negativo mas levanta algumas questões de compatibilidade –, a 4PDA5+ apresenta bastantes mais-valias num ainda prolífero mercado para o Pentium 4.

José A. de Matos

Motherboard Epox P4

Sistema: **PC**
Tipo: **Placa-mãe**
Modelo: **4PDA5+**
Fabricante: **Epox**
Distribuidora: **Introduxi**
(Tel.: 22 415 75 10)
Preço: **119 euros (IVA incluído)**

SITES RELACIONADOS
www.epox.com
www.introduxi.pt

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

Uma motherboard de topo para Pentium 4. Preparada para o novo Prescott.

MEGACOMPRAS

Este mês não há entradas novas para o nosso guia de compras, apenas algumas actualizações de preços. Atenção: os dados foram actualizados a 05 de Maio.

★ Topo de Gama

Placa Gráfica

Creative RADEON 9800 XT 256 DDR

Creative: pt.europe.creative.com

Creative Portugal: 21 416 90 10 **Preço:** 630 euros (IVA incluído)

Novamente a Radeon volta a destronar a Radeon. Desta vez com uma versão 9800 XT da Creative, que ultrapassa os 6000 no 3Dmark03. Para além dos 256 MB de RAM em DDR, a placa já está pronta para as tecnologias AGP 8x e DirectX 9.0. Uma das características mais interessantes é o seu Overdrive, que permite gerir automaticamente o overclocking. O CD contém os respectivos drivers. Testada na edição 104.

Placa de Som

SOUND BLASTER AUDIGY 2 ZS PLATINUM PRO

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 300 euros (IVA incluído)

Para soluções 7.1 destinadas a profissionais e entusiastas de áudio. Com suporte ASIO 2.0 e SoundFont 2.1, tem ainda capacidade de gravação até seis canais simultâneos a 24 bits/96 kHz. Suporta ADVANCED HD a 24 bits com 108 dB SNR e oferece uma ampla conectividade analógico-digital através de Hub E/S externo. Com suporte EAX 4.0 ADVANCED HD, Dolby Digital EX e DTS-ES, permite obter resultados superiores com a consola THX exclusiva. Inclui controlo remoto.

Monitor

WAITEC SHINNING 181TU DVI

Waitec: www.waitec.com/**FunFoto:** 252 857 054

Preço: 936 euros (IVA incluído)

Este Waitec Shining 181 foi uma excelente surpresa. Com ecrã TFT de matriz activa com 18", entrada DVI e sintonizador de TV, está optimizado para 1280x1024. Pode, contudo trabalhar noutras resoluções, embora a imagem possa perder definição. As variantes são, para já, o Shining 151 (15 polegadas) e o 181 (sem o sintonizador TV). Um verdadeiro estado da arte, com uma pureza e definição brilhantes, um aspecto elegantemente robusto e clássico. Testado na edição 96.

Colunas

LOGITECH Z-680

Logitech: www.logitech.com/**Logitech Portugal:** 21 942 70 36/**Preço:** 499 euros (IVA incluído)

Um dos primeiros conjuntos de colunas 5.1 com a certificação THX, o Z-680 é um luxo em termos de design e funcionalidades e na qualidade sonora – em que evidencia todas as potencialidades da placa Audigy 2, da Creative. Com excelente reprodução em jogos, CDs áudio e filmes no PC, o Z-680 pode ser conectado à PS2 ou à Xbox, em ligação digital ou analógica, e a leitores de DVD ou aparelhagens de som. Os 450 watts de potência fazem-se sentir em força e são muito bem distribuídos.

Processador

PENTIUM 4 3,4 GHz FSB 800 MHz

Intel: www.intel.com/**Chip7:** 808 22 77 07

Preço: 500 euros (IVA incluído)

Com mais 200 MHz que o antecessor e FSB (Front Side Bus) de 800 MHz, este P4 continua a incorporar a tecnologia de Hyper-Threading, que simula (em termos "lógicos") a utilização de dois processadores em paralelo. É a melhor escolha para quem corre várias aplicações em desktops, especialmente as muito exigentes – o que inclui os jogos mais artilhados do momento... desde que desenhados para duplo processamento.

☑ Bom Negócio

Placa Gráfica

MSI FX 5200

MSI: www.msi.com.tw/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 83 euros (IVA incluído)

É tempo de actualizar a sua placa gráfica para uma com suporte DirectX 9.0. Nesse grupo, uma das melhores opções nesta categoria (Bom Negócio) é, sem dúvida, esta versão da MSI. Com até 128 MB de RAM, suporte para AGP 8x e, claro, DirectX 9.0, é do melhor que se pode obter por um preço mais baixo. O pacote é ainda acompanhado por uma interessante oferta de jogos.

Placa de Som

SOUND BLASTER LIVE! PLAYER 5.1 DIGITAL

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 50 euros (IVA incluído)

Uma excelente compra para quem não tem pressa em adquirir tudo quanto é novidade, a Live! Player 5.1 ainda tem muito a "dizer": 64 canais de áudio, tecnologia Creative Multi Speaker Surround, gestor de graves para colunas centrais e subwoofers em sistemas 5.1... Enfim, uma placa de muito boa qualidade está cada vez mais ao alcance do seu bolso.

Monitor

SAMSUNG SYNCMASTER 753S

Samsung: www.samsung.pt/**Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 145 euros (IVA incluído)

Mesmo com os monitores de ecrã LCD cada vez mais acessíveis, continua justificar-se investir num bom CRT com ecrã plano (FST). A área utilizável é maior do que os CRT tradicionais, a qualidade de imagem é superior e a menor radiação faz com que sejam muito menos agressivos para os olhos. Além disso, a relação brilho/contraste é mais uniforme. Este SyncMaster tem um ecrã de 17" (16 visíveis) e uma resolução máxima de 1280x1024 a 65 Hz (a recomendada é de 1024 x 768 a 85 Hz).

Colunas

CREATIVE INSPIRE 6.1

Creative Labs: pt.europe.creative.com/**Creative Portugal:** 21 416 90 10/**Preço:** 150 euros (IVA incluído)

Estas sete colunas (seis satélites e um subwoofer, daí o 6.1), embora sem brilhar como os novos conjuntos da Creative (na gama Megaworks) e da Logitech, tem uma qualidade razoável e é capaz de criar uma "envolvência" satisfatória, graças aos dois satélites centrais (um deles atrás do ouvinte) – especialmente se utilizado com a placa Audigy 2.

Processador

AMD ATHLON XP 2200+

AMD: www.amd.com/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 95 euros (IVA incluído)

A AMD mantém-se como a favorita entre os que valorizam mais a relação qualidade/preço do que a panóplia de funcionalidades e a potência dos processadores da Intel. Este sucessor dos Thunderbird suporta tecnologia SSE e memória DDR.

★ Topo de Gama

Disco Rígido

HITACHI DESKSTAR 7K250-120

HGST: www.hgst.com/**Ingram Micro:** 21 440 74 00

Preço: 150 euros (IVA incluído)

Um disco rígido com capacidade para 120 GB pode parecer um exagero tão grande que chega a ser ofensivo. Mas imagine que, para além de uma vasta biblioteca de jogos, você trabalha com programas de design gráfico, ou utiliza partições para diferentes sistemas operativos. Ainda vai sobrar muito espaço, claro. Com características muito idênticas ao anterior IBM Deskstar, conta com 7.200 rpm, tempo médio de acesso de 8,5 ms, e pode ser adquirido tanto com interface IDE de 40 pinos ou SATA.

Gravador Leitor de CDS

NEC ND-1300

NEC: www.nec.pt/**Inforlândia:** 23 434 08 00

Preço: 190 euros (IVA incluído)

A possibilidade de gravação em formatos diferentes e em CD ou DVD, faz deste gravador o que de melhor se pode encontrar actualmente. Com velocidades de leitura 12x para DVD-ROM e 40x para CD-ROM e escrita 4x para DVD-R e DVD+R, 2x DVD-RW, 2.4x DVD+RW, 16x CD-R e 10x para CD-RW, este NEC 1300 é um dos gravadores/leitores de eleição. Testado na edição 95.

Motherboard

ASUS P4C800 DELUXE

Asus: www.asus.com/**Chip7:** 21 844 02 00/www.chip7.pt

Preço: 202 euros (IVA incluído)

Com o chipset Intel 875P esta board da Asus é um verdadeiro assombro. Destinada aos processadores Pentium 4 Socket 478, a placa suporta FSB (Front Side Bus) a 800 MHz, memória DDR 400, AGP 8x e seis canais de áudio. Permite ainda a instalação opcional de dois controladores de disco Serial-ATA e um conector FireWire, além de um total de oito portas USB 2.0.

Joystick

THRUSTMASTER HOTAS COUGAR

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 479 euros (IVA incluído)

Para os fanáticos por simuladores de voo e combates aéreos. O equipamento da Thrustmater é uma réplica fiel dos dispositivos de controlo dos caças F-16 Block 50. Todo construído em metal, tem um peso de oito quilos (quatro para cada um dos dois componentes), e ao longo das linhas distribuem-se 28 botões programáveis e sete eixos analógicos. O joystick tem um processador próprio (até 24 MHz), memória interna de 16 KB e pode ser usado com a maior parte dos pedais analógicos.

Gamepad

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER 3

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 44 euros (IVA incluído)

O padrão de referência para os gamepads e um dos produtos mais bem sucedidos da ThrustMaster – com toda a justiça, diga-se. O Firestorm Dual Power tem dois controladores analógicos, 12 botões programáveis e dois pequenos motores que vibram para dar a sensação de force-feedback.

Volante/Pedais

Kit Volante SimV2 + Pedais Speed 7

Virtual Games: 21 466 65 20/**Preço Volante:** 305 euros (IVA incluído)/**Preço Pedais:** 490 euros (IVA incluído)

*A primeira impressão com que se fica é a de estarmos perante um sistema de condução para PC bastante diferente do habitual. Dotado de construção sólida e um design que lembra as modificações – ditas tunings – em carros de competição, este periférico transmite verdadeiras sensações de condução mantendo uma extrema precisão e robustez de controlo em jogos de diferentes estilos como **Colin McRae 3** e **Need For Speed Underground**, entre outros. Se o preço não assustar. Testado na edição 99.*

☑ Bom Negócio

Disco Rígido

SEAGATE BARRACUDA ATA IV 60 GB

Seagate: www.seagate.com/**Criterium:** 21 303 47 00

Preço: 115 euros (IVA incluído)

Um disco barato com espaço mais do que suficiente para as necessidades do jogador – servindo também como um excelente complemento para quem já tem um disco "entupido" de aplicações e jogos. Interface IDE de 40 pinos, 7.200 rpm e tempo médio de acesso de 9 ms.

Gravador Leitor de CDS

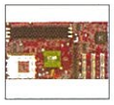
SAMSUNG COMBO SM-348B

Samsung: www.samsung.pt/**Samsung Portugal:** 800 220 120

Preço: 100 euros (IVA incluído)

Entre os leitores combinados (CD e DVD), este constitui uma excelente opção. O SM-348B tem uma velocidade de leitura 48x para CD-ROM, 16x para DVD-ROM e de gravação 48x para CD-R, 24x para CD-RW. Testado na Mega Score 92.

Motherboard



MSI KT4V

MSI: www.msi.com.tw/**JP Sá Couto:** 22 999 39 99

Preço: 90 euros (IVA incluído)

Motherboard Socket A para processadores AMD Athlon XP/Duron desde 800 MHz até 2800+ e superior.
Chipset VIA KT400 FSB 200/266/333 MHz. Suporta até dois dispositivos Ultra DMA 33/66/100/133. Memória DDR 200/266/333/400 até 3 GB.

Joystick

MICROSOFT SIDEWINDER 1.0 USB

Microsoft: www.microsoft.com/**Microsoft Portugal:** 21 441 22 05/**Preço:** 23 euros (IVA incluído)

Aqui não há muito a dizer. É o mais barato dos joysticks, sem que a qualidade seja seriamente comprometida, e está bem estabelecido no mercado. Tem oito botões programáveis e a instalação é extremamente fácil.

Gamepad

LOGITECH DUAL ACTION

Logitech: www.logitech.com/**Logitech Portugal:** 21 942 70 36

Preço: 30 euros (IVA incluído)

Muito idêntico ao modelo para PlayStation, é o sonho de qualquer jogador hardcore. É ligado ao PC através de um cabo com interface USB e tem dois mini-joysticks analógicos, com uma total capacidade de programação sobre os seus 12 botões.
O factor ergonomia é muito bom, segurando-se sem esforço, com acesso fácil aos seus botões. As "carapuças" de borracha para os mini-joysticks, em vez das cabeças sulcadas do seu irmão para a PS, evita o deslizar dos polegares sobre os mesmos.

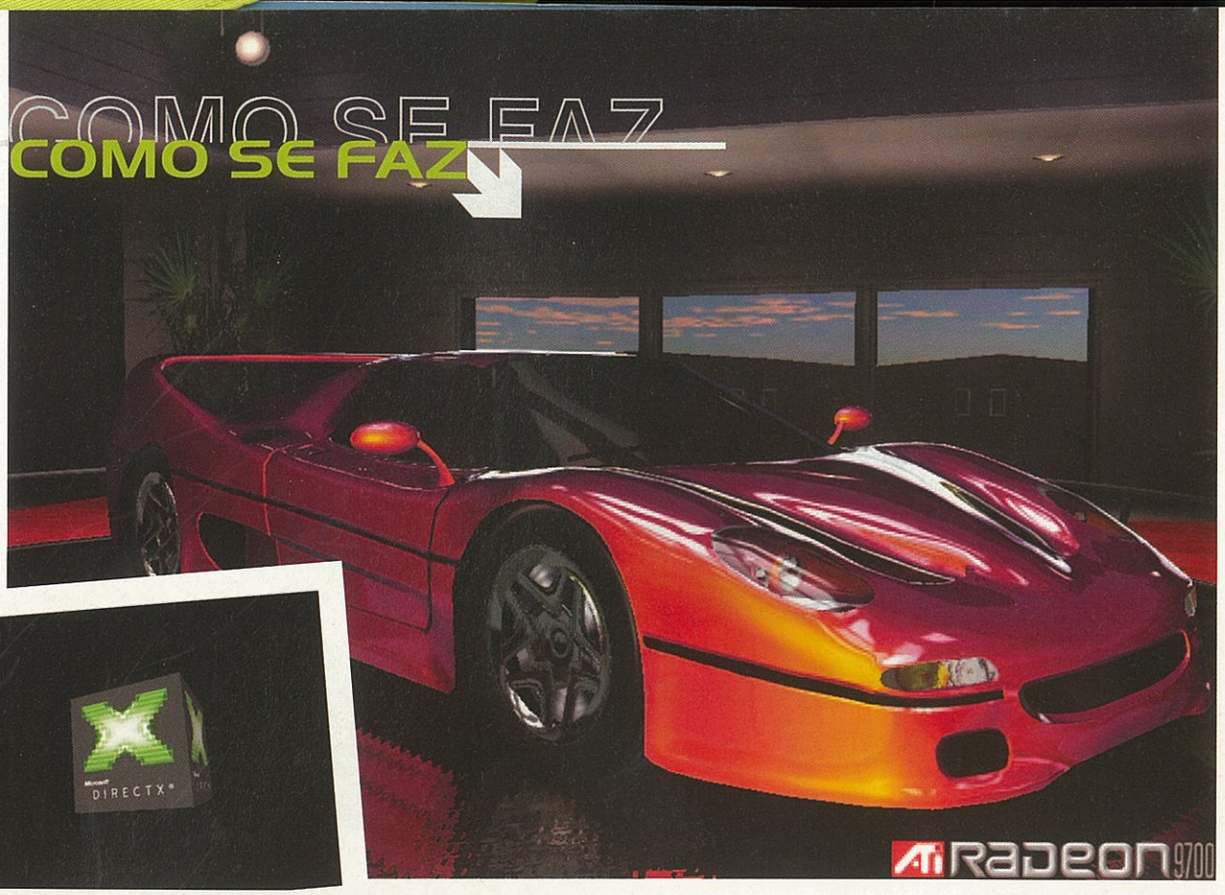
Volante/Pedais

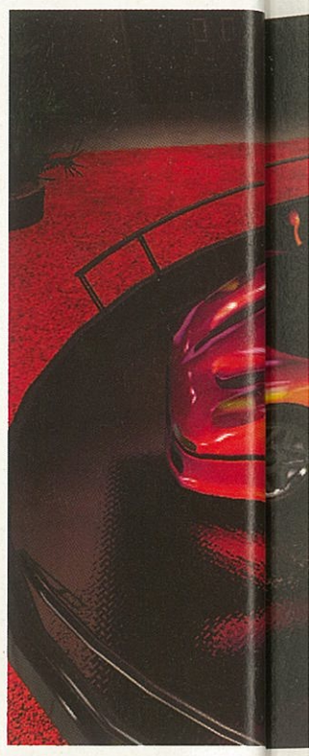
THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA

ThrustMaster: europe.thrustmaster.com

DataScan: 21 418 86 43/**Preço:** 79 euros (IVA incluído)

Um clássico entre as réplicas produzidas pela Thrustmaster, este sistema oferece resistência do volante, pedais antideslizantes, 12 funções programáveis e um dispositivo de mudança de marchas semelhante ao empregue pelos carros da scuderia italiana.



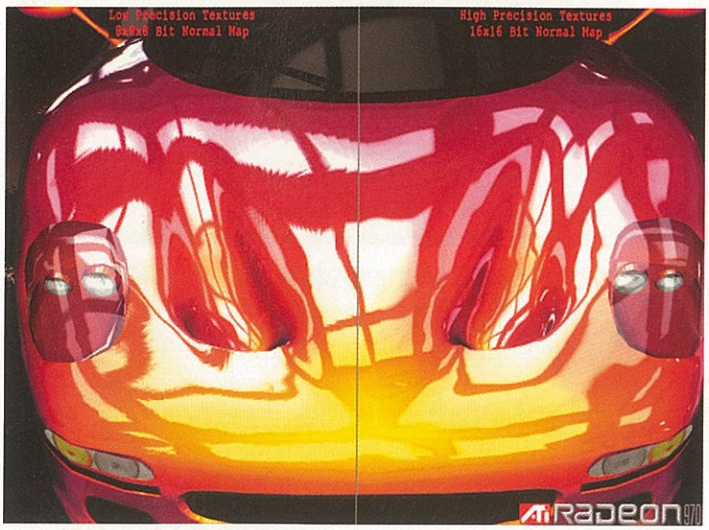


Entender o DirectX 9

Provavelmente o leitor já ouviu falar vezes sem conta do DirectX sem saber exactamente o que é, para que serve ou como deve ser correctamente instalado. Em vários textos da Mega Score referimos que, por exemplo, todas as placas gráficas deveriam possuir suporte para o mais recente DirectX, o 9. O DirectX não é nenhum papão e descreve, sucintamente, um tipo de interface de programação (API – Application Programming Interface) que fornece uma base de desenvolvimento para programadores, permitindo assim que estes escrevam rotinas, que acedem a funções de determinado hardware, sem que sejam obrigados a conhecer o seu código específico. Este tipo de tecnologia foi introduzida em 1995 pela Microsoft e é um concorrente do Open GL, outra API lançada em 1992 para vários sistemas.

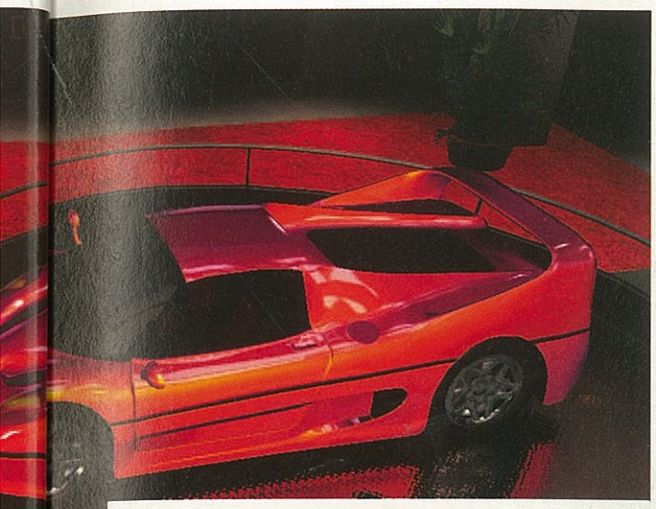
DIRECTX AO RAIO X

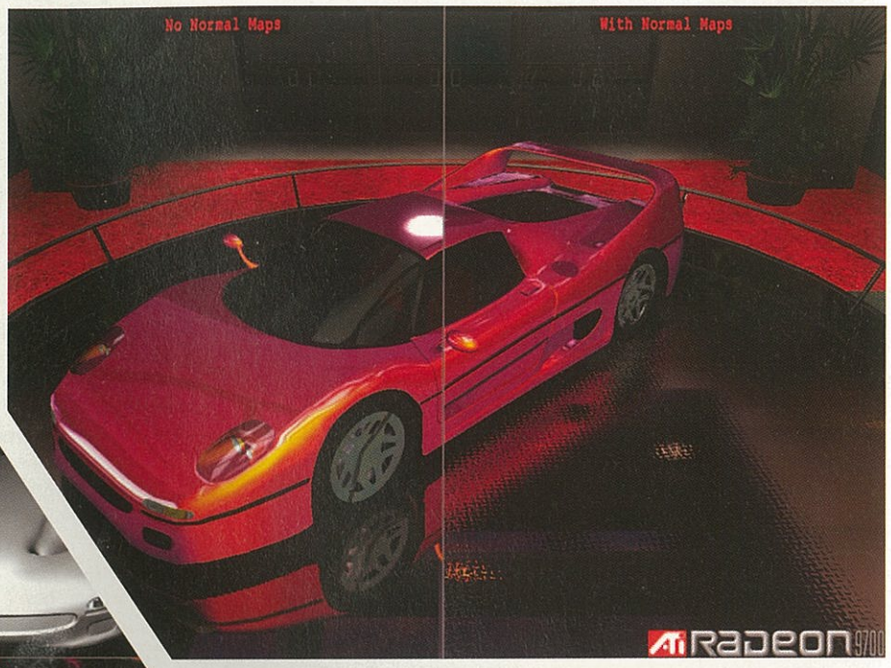
O DirectX aplica uma tecnologia que possibilita um elevado desempenho na geração de gráficos e som, tanto em jogos como em vídeos. No núcleo do DirectX reside o programa responsável (API) pela ponte que permite ao software (jogos, por exemplo) dialogar com o hardware. Este diálogo – que na realidade é mais uma tradução – além do processamento bi-dimensional (2D) e suporte de joysticks, ratos e teclados, garante às aplicações multimédia o acesso a características especiais como a aceleração 3D de vídeo e funções das placas de som que assim geram avançados efeitos áudio.
O DirectX é formado por cinco componentes: DirectDraw (trabalha, essencialmente, a nível de gráficos 2D), Direct 3D (criação de imagens tridimensionais), DirectSound (sincronização do som e imagem), DirectPlay (direccionado para utilizadores multiplayer de sistemas operativos como o Windows ME e XP) e DirectInput (responsável pela interface com dispositivos como ratos, teclados e joysticks).

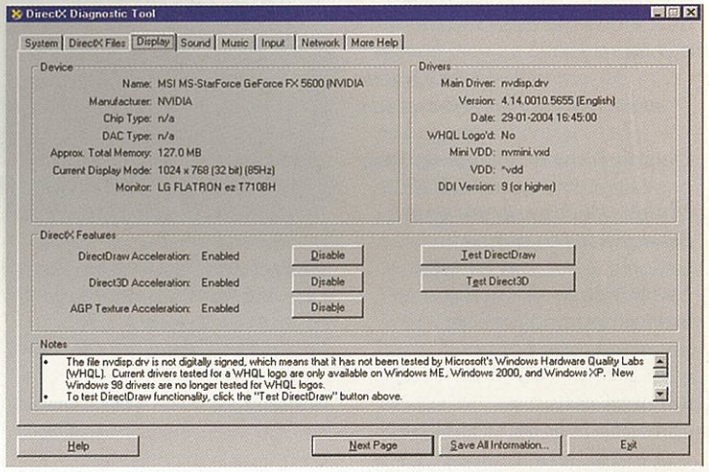


ONDE E COMO

Geralmente, qualquer aplicação que necessita do DirectX é acompanhada por uma versão desta API. Não é imperativo ter a versão correcta da API, isto é, se a aplicação (programa/jogo) que utiliza necessita apenas do DirectX 8, não há problema em instalar a versão 9, uma vez que existe uma retrocompatibilidade e algumas das novas funcionalidades podem mesmo proporcionar melhorias a nível de desempenho e qualidade. Um título desenhado para DirectX 8 pode apresentar diferenças notórias a nível visual e de processamento se for corrido com o DirectX 9 acompanhado da respectiva placas e drivers compatíveis. Contudo, para tirar partido de todas as potencialidades dos novos títulos e drivers, será recomendável manter actualizada a versão do DirectX. É aqui que entra um outro factor de suma importância: a certificação WHQL (Windows Hardware Quality Labs). Esta norma garante a compatibilidade entre placa gráfica/drivers e o sistema operativo Windows/DirectX. A falta desta certificação não impede o funcionamento de determinado dispositivo (nomeadamente a placa gráfica) mas não garante a sua total compatibilidade, sendo quase sempre garantida a existência de alguns erros. Por isso, tenha em especial atenção se a sua placa







Diagnóstico do DirectX: pormenor da área de teste da placa gráfica

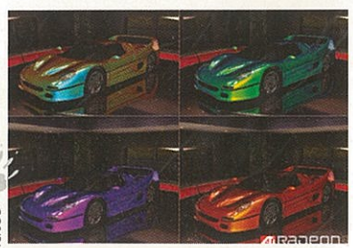
gráfica e respectivo driver estão devidamente certificados pelos WHQL. Note que os novos drivers para o Windows 98 deixaram de ser certificados pelo WHQL, uma vez que a Microsoft já não suporta este sistema operativo.

COMO INSTALAR E RESOLVER PROBLEMAS

O DirectX é simples de instalar. Pode ser encontrado no site da Microsoft (ver sites relacionados) ou em CD's que acompanham revistas de informática. A Mega Score edita, periodicamente, um CD com este tipo de programas. Normalmente, o ficheiro é um executável que se instala de forma automática. Se existir algum problema após a instalação, sistemas operativos como o Windows Millenium e XP têm a opção de criar um Ponto de Restauro do Sistema (System Restore Point) que permite retornar ao estado anterior à instalação do software. Uma vez que os outros sistemas operativos (Windows 98, 98SE e 2000) não suportam o Restauro de Sistema, um eventual problema pode ser resolvido com a reinstalação do DirectX (tendo o cuidado de fechar primeiro todas as aplicações) ou actualizando os drivers da sua placa de som e placa gráfica. Por vezes o problema pode residir nos drivers dos dispositivos de input, como o rato, gamepad ou joystick. Portanto, a instalação ou actualização do DirectX 9 não deve ser vista como um acto isolado, mas sim como parte de um processo que inclui também a actualização dos drivers dos aparelhos directamente ligados à API. Isso pode ser feito visitando o site dos fabricantes dos instrumentos envolvidos. Para melhorar o DirectPlay, é recomendada a instalação do último DirectX, ou poderá experimentar alguma perda de desempenho, nomeadamente quando joga com outros jogadores que possuem versões mais recentes.

Poderá fazer alguns testes, correndo um utilitário ligado ao DirectX. Para isso, carregue em "Iniciar" (Start), seguido de "Executar" (Run), e escreva DXDiag na caixa de diálogo. As opções disponíveis dão a possibilidade de diagnosticar eventuais problemas embora, como já referimos, a maioria possa ser resolvida com a instalação dos drivers mais recentes.

Nota: As imagens ilustrativas foram retiradas de uma aplicação demonstrativa da tecnologia DirectX 9, da ATI, especificamente do pixel shaders (sombreamento de pixeis) e refracção e reflexão da luz



José A. de Matos

SITES RELACIONADOS

www.microsoft.com/directx
www.opengl.org/

OUTRA INFORMAÇÃO RELEVANTE

Millennium Edition:
http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;%5BLN%5D;267951

Windows XP:
http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;%5BLN%5D;310405

CONSULTÓRIO

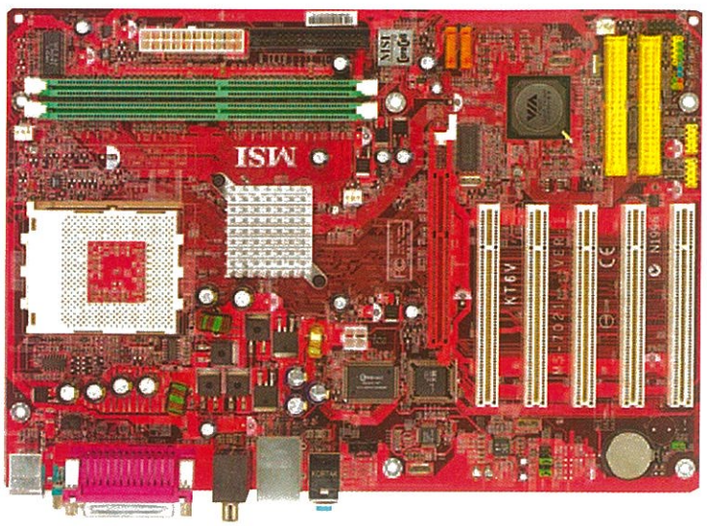
DÚVIDA DO MÊS

Actualizações, actualizações...

Recentemente tenho vindo a pensar fazer uma pequena actualização à minha máquina. Tenho um Pentium 4 1.7 GHz, memória 256 MB, placa gráfica GeForce 4 MX440 64 MB e uma motherboard P4VXASD2.
Eu estou na dúvida entre comprar a placa gráfica GeForce 5200 128 MB (AGP8x) ou 512 DDR de memória.
Como eu uso o computador para jogos como **Enemy Territory** e, de vez em quando, tenho de correr mais programas, o meu PC fica mesmo muito lento para conseguir jogar normalmente.
E se acharem que devo comprar a placa gráfica, acham que também devo mudar de motherboard (a minha é só AGP4x)? E em caso afirmativo, qual é que me aconselham a comprar?

Soul Hunter
soulhunter_da_man@hotmail.com

É a primeira vez que vos escrevo por causa do meu calhau (PC). Ora bem, eu tenho um Intel Celeron 1 GHz, nVidia GeForce 2 MX 200 64 MB, 256 MB de RAM. Queria fazer umas modificações no meu PC para poder melhorá-lo. Tendo em conta um orçamento de aproximadamente 500 euros, o que alteravam no meu PC? Ou será que é melhor comprar uma CPU nova (sem monitor, colunas, etc...)? Com este artefacto que aqui tenho em casa mal consigo jogar jogos como **Max Payne 2** ou **FIFA2003/2004**.
Já agora, venho fazer-vos um pedido: vocês poderiam colocar no próximo número da revista o jogo **Soldat** (www.soldat.pl), sendo um jogo pequeno, divertido mas desconhecido?



Miudas escaldantes

Venho aqui humildemente requisitar a vossa ajuda para a resolução de um problema que, sinceramente já me está a dar cabo dos nervos.
Trata-se do seguinte: de cinco em cinco minutos, uma janela de Serviço de Mensagens interrompe-me jogos, programas, trabalhos, enfim, tudo, apenas com o intuito de me dar uma mensagem acerca de horóscopos, anúncios e...outras coisas classificáveis para maiores de 18 anos.
Além de não me interessarem para nada, estas mensagens estão a dar-me cabo da paciência. Já tentei apagar os ficheiros da Net, corri o Ad-Aware, corri antivírus mas não consigo correr com as malditas janelas. Que posso mais fazer?
Desesperadamente,

Daniel Silva
excaligar@iol.pt

Não desespere. Primeiro, verifique se está a correr o anti-spyware/adware e antivírus devidamente actualizados. Se mesmo assim continuar a não encontrar nada, desconfie do iMesh. Como sabe, o iMesh é um sistema de partilha de ficheiros que abre uma ligação P2P (*peer-to-peer* ou ponto a ponto), o que poderá originar que alguém lhe possa enviar as tais mensagens pelo serviço de mensagens do próprio sistema (Windows). Embora a versão 4.5 do iMesh garanta que não tem adware, ninguém pode garantir que os seus companheiros de partilha (quaisquer deles) não possam utilizar a a ligação P2P para lhe enviar esse tipo de mensagens. A razão é simples: esse site terá um redireccionamento para sites de pornografia que pagam uma determinada quantia por cada visitante. Então o que poderá fazer? Como diz que isso acontece com alguma periodicidade, experimente desinstalar o iMesh ou desligar o serviço de mensagens, verificando se a situação persiste. Entretanto, também poderá recorrer aos ficheiros de log (registo) do seu Windows XP para tentar descobrir a origem, uma vez que os dados aí encontrados são mais completos que aqueles que aparecem na janela de mensagem. Talvez consiga descobrir o IP de Hot Girls e utilizar uma regra de Firewall para bloquear o seu acesso ou... saber onde "moram"...

Filipe Neves
lordofenedwaith@hotmail.com

No caso destes nossos dois leitores, verificamos que as placas gráficas não são AGP8x, não contam com 128 MB de RAM e não suportam DirectX 9. Só têm 256 MB de memória de sistema. Os processadores apresentam uma velocidade de relógio abaixo do recomendado. Sendo assim, só poderemos aconselhar a troca de motherboard, processador e placa gráfica. Cremos, contudo, que o valor envolvido será superior ao orçamento apresentado pelo leitor Filipe Neves. Mas não se fazem omoletas sem ovos...
Na caixa PC Recomendado Mega Score, nestas mesmas páginas, poderá encontrar o PC com o mínimo de características para responder à maior parte dos jogos da actualidade, sem que se note grandes problemas no desempenho. Os leitores podem assim comparar as suas máquinas com o mínimo recomendado e verificar quais os componentes que necessitam de trocar para responder o mais adequadamente possível aos seus jogos preferidos.
Não são apresentadas marcas, apenas características. É nelas que se deve fixar.

Mentira! Você foi enganado(a).

Nota da redacção: Esta mensagem é um logro, um embuste e não corresponde a nenhum vírus. Não faça nada, leia a resposta depois da mensagem e fique a saber como reconhecer hoaxes (logros) e não cair na esparrela.
(1)
ATENÇÃO!!!
ESTE COMUNICADO
É IMPORTANTE
A minha lista de contactos foi infectada por um vírus, e como resultado, a sua também foi pois seu e-mail estava na minha lista de contactos.

(2)
O vírus chama-se jdbgmgr.exe não é detectado nem pelo Norton e nem pelo Macfee. Pelo que fui informado, ele começa a danificar o computador, 14 dias depois de ele se ter instalado. É enviado automaticamente para sua lista de contactos, mesmo que não tenha mandado nenhum e-mail.
(3)
Para limpar o seu computador use o seguinte procedimento:
1. Vá em iniciar, depois localizar ou pesquisar, depois arquivos ou pastas
2. Em arquivos ou pasta, escreva jdbgmgr.exe
3. Tenha certeza de que está a pesquisar a drive C:
4. Clique em Pesquisar
5. O vírus tem um ícone de um ursinho cinza (EM CASO ALGUM ABRA O FICHEIRO)
6. APAGUE-O (delete)
7. Vá até à reciclagem e esvazie o conteúdo

(4)
MUITO IMPORTANTE:
SE O VÍRUS FOI ENCONTRADO NO SEU COMPUTADOR, ENVIE ESTE E-MAIL PARA TODOS OS QUE CONSTEM DA SUA LISTA DE CONTACTOS, POIS ELES ESTARÃO INFECTADOS TAMBÉM!
SE ALGUÉM DE SUA LISTA NÃO APAGAR O VÍRUS, ELE VOLTARÁ PARA O SEU COMPUTADOR.

Alison Fernandes
alisonfernandes@hotmail.com

Este hoax corre na Internet desde Abril de 2002! Existem algumas variantes do texto, mas a mensagem a passar é a mesma. Um hoax pode ser imediatamente reconhecido por uma característica recorrente: todos os hoaxes pedem que a mensagem seja passa ao maior número de pessoas possível. Mas, analisemos mais atentamente este tipo de mensagem:
(1)– Começa com uma chamada de atenção, normalmente em letras maiúsculas para dar mais ênfase e aplicar algum dramatismo. Fique de pé atrás.
(2)– Diz-se o nome da ameaça e completa-se com a impossibilidade de a mesma não ser detectada pelos antivírus. Ora, aqui deverá começar a imediata desconfiança. As produtoras de antivírus têm equipas que trabalham 24/24 horas e normalmente detectam os vírus estatisticamente em menos tempo do que este tipo de mensagem leva a chegar ao nosso computador.
(3)– Alguns hoaxes – como é este o caso – descrevem alguns procedimentos. Aqui vai apagar um ficheiro. Na realidade este ficheiro faz parte do sistema do Windows, sendo um componente relacionado com o desenvolvimento de programas Java. Para quem o tiver apagado e precisar efectivamente dele (na realidade só é necessário para programadores Java), poderá recorrer à informação disponibilizada em: http://support.microsoft.com/default.aspx?scid=kb;en-us;Q322993
(4)– E esta é a forma como terminam todos os hoax: dando a indicação para reencaminhar a mensagem para todos os seus contactos. Se todas as pessoas o fizerem, será gerado um tráfego em forma exponencial que pode "entupir" ligações.

Como já dissemos, o hoax funciona também como uma forma de engenharia social, permitindo a pessoas mal intencionadas recolher endereços de email e assim aumentar a sua base de dados de potenciais vítimas. Sempre que receber uma mensagem suspeita, não faça nada e dê uma olhadela nas bases de dados de empresas de segurança. Para este mesmo hoax pode encontrar mais informação no site da F-Secure (www.f-secure.com/hoaxes/jdbgmgr.shtml), este inclui mesmo a versão portuguesa deste hoax, ou da Symantec (www.symantec.com/avcenter/venc/data/jdbgmgr.exe.file.hoax.html). Para mais informação e aprofundar os conhecimentos sobre esta matéria, poderá consultar o site http://hoaxbusters.ciac.org/

PC Recomendado Mega Score

Para responder à cada vez maior quantidade de pedidos, passamos a apresentar as características base para uma máquina subordinada à maior parte dos jogos. Este quadro exemplo, representa o mínimo dos mínimos para a melhor relação preço/desempenho e será actualizado sempre que se justificar.

Monitor: CRT 17"
Caixa ATX: MidTower, 3 baías 5,25" externas
Fonte: 350 W, certificada
Supressor ou UPS: 3500 VA
Motherboard com suporte para: AGP 8x; SATA; FSB 266 MHz; cinco PCI; 3 GB RAM DDR; LAN
Processador: 2,5 GHz; FSB 266 MHz; cache L1 128K e L2 256K
RAM: 512 MB DDR, 400 MHz
Disco: 60 GB serial ATA
Unidade CD/DVD: Combo leitor de DVD e gravador CD-R/W
Placa gráfica: AGP8x, 128MB, DirectX9
Placa de som: 5.1 ou prescindível se tiver 5.1 na motherboard
Colunas: 5.1
Modem: Banda larga (Cabo ou ADSL)

CONSULTÓRIO

Tem uma dúvida sobre hardware? Não a envie para o Correio dos Leitores, mas sim para o Consultório, utilizando as vias habituais (correio e fax) ou o endereço electrónico consultorio@rgb.pt. Tente ser o mais explícito possível relativamente à sua configuração actual, ao problema que tem ou o que pretende fazer.

LINKS ÚTEIS

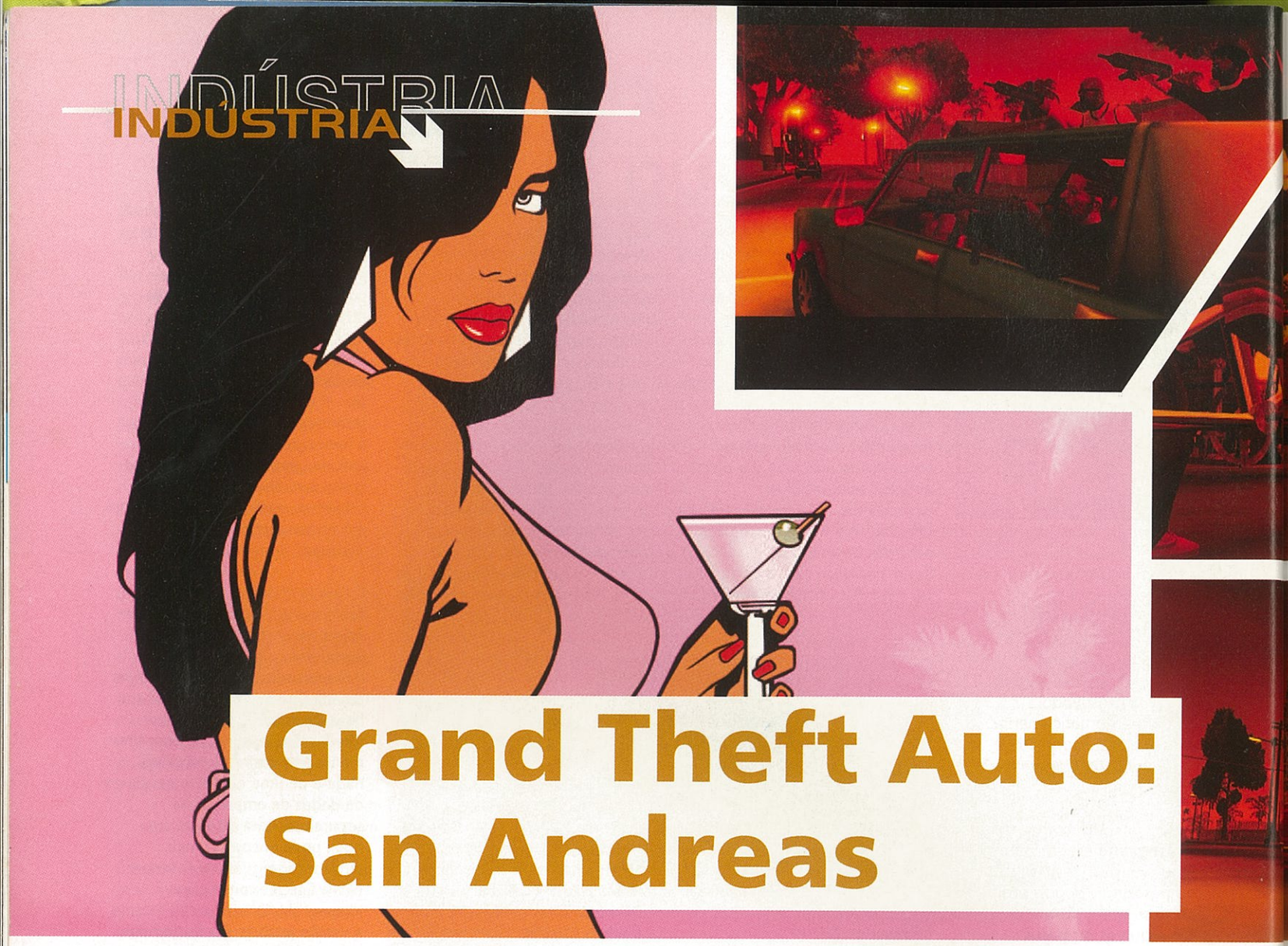
Spyware - base dados
www.spychecker.com

Drivers para modems
www.modem-drivers.com

Actualização Windows
www.windowsupdate.com

Anti spyware/adware
www.lavasoft.de

Demo DirectX 9
/http://mirror.ati.com/vortal/r300/dx9demo/main.html



Grand Theft Auto: San Andreas

Sistema: **PlayStation 2**
Editora: **Take 2**

SITES RELACIONADOS
www.rockstargames.com/sanandreas
www.gta-sanandreas.com
www.gtagaming.com

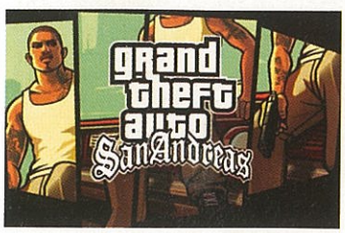
Ambição sem limites

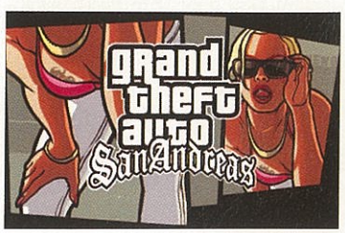
Um dos maiores fenómenos da indústria dos videojogos está prestes a regressar em grande e prepara-se para superar todas as expectativas. Venerado como um dos mais inteligentes e influentes jogos de sempre, ou odiado por alguns sectores mais conservadores da sociedade pela forma como retrata o dia a dia no submundo do crime, a verdade é que **Grand Theft Auto 3** e especialmente **Grand Theft Auto: Vice City** fazem já parte da cultura pop, um feito que muito poucos títulos terão sido capazes. **True Crime**, **The Getaway** ou **Driv3r** são alguns dos jogos que absorveram os ensinamentos de GTA e querem uma fatia do bolo, mas a todos eles a Rockstar responde com ambição desmedida, atirando San Andreas para a estratosfera do inimaginável, à beira de um verdadeiro milagre de programação.

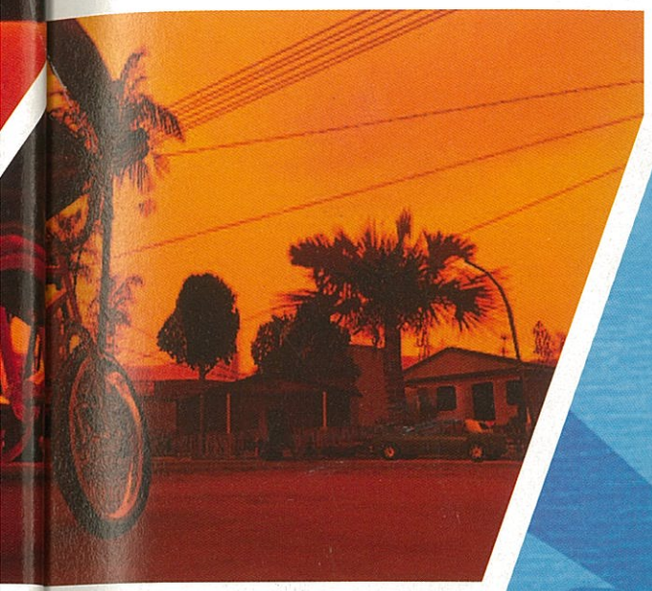
Muito se tem especulado sobre o equivalente real da "cidade" de San Andreas, sabendo-se que a produtora norte-americana gosta de remeter os seus jogos para cenários fictícios, sem tempo nem lugar definido, mas com referências familiares à cultura e geografia dos Estados Unidos. A verdade é que San Andreas não é uma cidade: é um estado. Por mais incrível que possa parecer, o novo capítulo da saga GTA inclui três cidades.

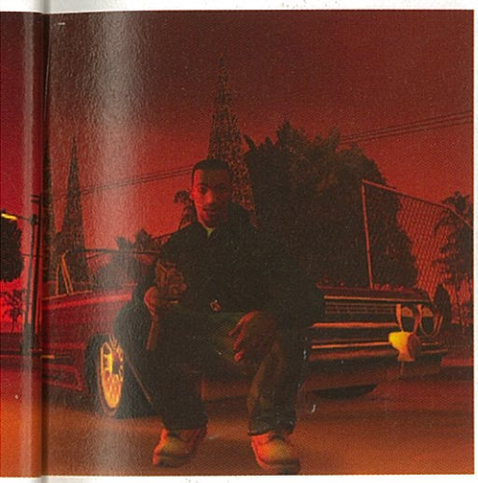
Em declarações à revista de videojogos Game Informer, o vice-presidente da Rockstar, Dan House, acaba com as especulações: "o que os jogadores precisam de saber é que não vamos situar o jogo numa versão de Los Angeles, São Francisco ou Las Vegas mas em todas as três – e com o espaço entre elas".

A proposta é difícil de conceber. Três metrópoles, cada uma ocupando a mesma superfície que Vice City, estarão abertas à exploração do jogador em









diferentes pontos da narrativa, representando um espaço de jogo seis vezes maior que qualquer um dos GTA anteriores. O mais fantástico é que o jogador vai poder viajar entre as cidades, atravessando de carro o espaço entre elas – com cenários variados como deserto, montanhas, entre outros pontos de interesse turístico – que, por sua vez, será palco de novas aventuras.

San Andreas poderá ser, a confirmarem-se estas promessas, o maior espaço vivo interactivo num jogo offline, repleto dos contrastes, cores e especificidades de um estado análogo à Califórnia. Tudo isto com uma apresentação visual cada vez mais detalhada, graças a uma equipa de investigadores criada pela Rockstar para dar mais autenticidade as suas obras.

Foram vistos dezenas de filmes, viajaram-se milhares de quilómetros e tiraram-se centenas de fotografias com a preciosa colaboração de Estevan Oriol, um fotógrafo, designer de roupa e realizador de videoclips, que chegou a trabalhar com o grupo de rap Cypress Hill.

A Rockstar não se fica por aqui. Desta feita, a produtora pretende encher o espaço de jogo com cenários interiores: edifícios que podem ser assaltados, comprados e explorados para fins ilícitos, ajudando a criar uma verdadeira sensação de império em construção. Afinal, um sonho antigo dos fãs do jogo.

As promessas são intermináveis. O jogador vai poder recrutar um gang para o acompanhar em missões como, por exemplo, enfiarem-se num carro e atacar de surpresa um elemento incómodo para as suas operações. Gangsta way. Assaltos a casas ou bancos também estão previstos já que o dinheiro tem muito mais valor neste capítulo da série.

No entanto, tudo tem de ser cuidadosamente planeado. Num piscar de olhos a conceitos defendidos por Peter Molyneux nos seus jogos recentes, a forma como o jogador vive tem consequências bem visíveis. Comer vai ser uma necessidade primária mas uma dieta de fast food sem exercício resultará numa personagem com problemas de obesidade, com inevitáveis custos quando for necessário fugir da polícia. Nada que umas horas passadas no ginásio não ajude a resolver.

Entre melhorias na gestão da câmara e controlo da personagem (um problema dos anteriores capítulos que urge resolver), uma banda-sonora e elenco de actores à altura da herança Vice City e uma nova trama que a Rockstar promete ser a mais envolvente e dramática da história dos videojogos, San Andreas tem tudo para voltar a causar um verdadeiro terramoto na estagnada indústria dos videojogos. Mantenham-se atentos à Mega Score para novos desenvolvimentos...

PREVISÃO

Outubro

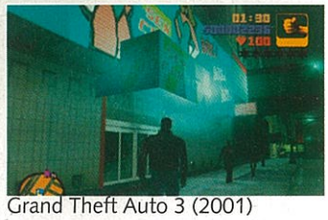
Nelson Calvinho [com Game Informer]

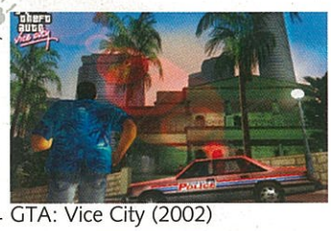
O evangelho segundo a Rockstar

Após sete anos, a série Grand Theft Auto continua a despertar paixões e a gerar ainda mais controvérsia do que a versão original.
A discriminação racial, o submundo da droga e crime organizado, a violência nas ruas e a corrupção são alguns dos temas emblemáticos de uma das obras mais adultas da história dos videojogos.

Grand Theft Auto (1997)

Gran Theft Auto 2 (1999)


Grand Theft Auto 3 (2001)

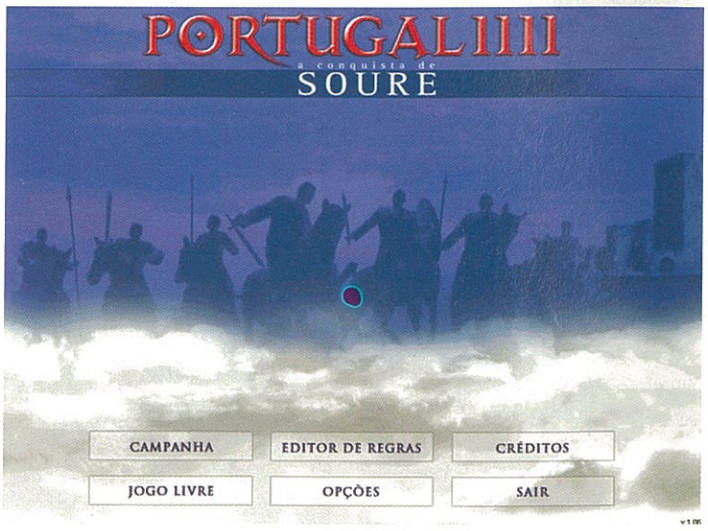

GTA: Vice City (2002)

GTA: San Andreas (2004)

Entrevista a Nuno Gouveia

Sucesso com sotaque lusitano

Publicado em parceria com a revista Visão, **Portugal 1111** inaugura uma nova era na indústria de videojogos do nosso país. Assente a poeira sobre a edição da obra, a Mega Score convidou Nuno Gouveia, um dos administradores da produtora Ciberbit, a esclarecer o presente e o futuro de um dos raros jogos com marca nacional.



Mega Score (MS): Porque optaram pelo *covermount* numa revista generalista como solução de distribuição do Portugal 1111?

Nuno Gouveia (NG): Tínhamos três opções para a distribuição. Duas pelas vias normais e uma através da Visão. Do ponto de vista financeiro, eram todas muito parecidas. Com a revista possuíamos um canal de distribuição mais vasto, com maior visibilidade, que permitia baixar o preço e chegar a um maior número de utilizadores. Desse modo, existia a hipótese de mais pessoas adquirirem o jogo e contribuírem para o sucesso deste projecto sem haver um problema sério de cópias ilegais.

MS: A distribuição do jogo cessa com a parceria na Visão ou continua por outras vias? Quais?

NG: O jogo permanece em quiosques até ao dia 20 de Maio [N.R. – esta entrevista realizou-se no início do mês de Maio]. Após esta data, estará disponível no mercado mas ainda não está completamente decidido em que locais.

MS: Quantos jogos foram postos à venda e quantos foram efectivamente vendidos ao público?

NG: Foram postos 25 mil jogos em circulação e, neste momento, os valores que temos apontam para cerca de 20 mil títulos vendidos.

MS: Que tipo de orçamento estamos a abordar quando nos referimos à produção de um jogo como Portugal 1111?

NG: Ainda não fechámos as contas mas, até ao momento, os custos rondam os 175 mil euros.

MS: Que envolvimento teve a Câmara Municipal de Soure? Houve um investimento? Impuseram alguns limites na liberdade criativa com que abordaram factos históricos da região?

NG: O envolvimento da Câmara Municipal de Soure correspondeu a uma contribuição para os custos

de produção em cerca de um terço do orçamento. Esse contributo destinava-se a apoiar um jogo que cumprisse três requisitos: retratasse um momento relevante da história do concelho, transmitisse um conteúdo pedagógico positivo e inovasse na indústria nacional de jogos. A Câmara obteve ainda três mil cópias do jogo para distribuir como entendesse.

MS: Parece-nos que o *feedback* dos jogadores tem sido, na generalidade, positivo. Se tivessem que justificar esses elogios, que percentagem atribuiriam à qualidade do jogo em contraponto ao "apoio patriota" que é sentido pelo jogador português?

NG: Além do "apoio patriota", que foi bastante importante neste caso, acho que o facto do jogo "falar português" e ser baseado em acontecimentos da nossa História contribuiu decisivamente para o *feedback* positivo.

MS: Têm noção do nível de pirataria que afectou o Portugal 1111?

NG: A distribuição adoptada, com grande visibilidade e baixo preço, colocou muitas pessoas perante uma escolha que se decidiu a favor da compra. Apesar de no terceiro dia de lançamento o jogo já estar em sites piratas, muitos preferiram comprar a versão original. Tivemos conhecimento de inúmeras manifestações contra a cópia ilegal, mesmo dentro das comunidades de partilha de ficheiros. Gostávamos de agradecer a todos os que publicamente tomaram esta posição.

MS: Haverá novos videojogos com a chancela Ciberbit no futuro, ou esta é uma experiência única?

NG: Um dos objectivos da Ciberbit Multimédia é a criação de produtos de entretenimento. O desenvolvimento do Portugal 1111 permitiu-nos adquirir a experiência e competências necessárias para a realização de um projecto inovador, bastante mais ambicioso, para ser lançado no mercado internacional.
Estamos a estudar conceitos que achamos muito interessantes, nomeadamente em questões relacionadas com inteligência artificial e experiências de jogo online, mas para que isso seja uma realidade será necessário encontrar financiamento que permita a sua execução.

Nuno Gouveia, segundo a contar da direita, com a restante equipa da Ciberbit

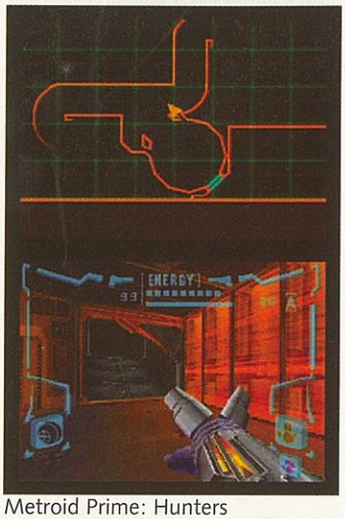
MS: Há mercado em Portugal para videojogos nacionais?

NG: As estimativas de vendas, fornecidas pelas editoras portuguesas com quem falámos, eram de três mil cópias se a operação corresse de forma normal e cinco mil se fosse um sucesso. Estes números são muito baixos para quem pensa em investir exclusivamente no mercado nacional. No caso do Portugal 1111, e devido a dois factores – preço e tema do jogo – atingimos, neste momento, os 20 mil exemplares vendidos. Mesmo assim este é um investimento que, para nós, se avalia no médio prazo. As competências existem, na nossa opinião, para produzir um título que vingue no mercado internacional. O problema situa-se mais na dimensão dos investimentos do que na dimensão do mercado que é, nesta área, global.

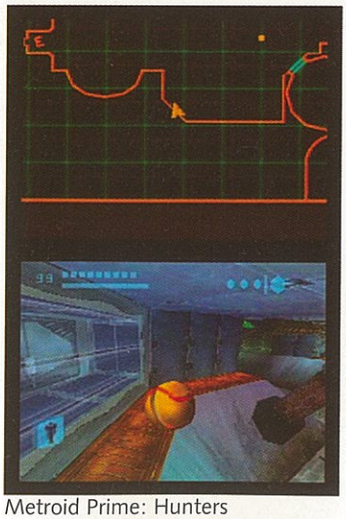
Entrevista conduzida por Nelson Calvinho

Super Mario 64x4

Super Mario 64x4



Metroid Prime: Hunters


Metroid Prime: Hunters

Nintendo DS

Duplo sonho

Tal como a Sony, a Nintendo aproveitou a E3 de Los Angeles para anunciar a sua nova aposta no mercado de consolas portáteis: a Nintendo DS.
Os rumores que indiciavam a inclusão de dois ecrãs no aparelho confirmaram-se verdadeiros.
No entanto, a empresa de Zelda e Mario desvendou outros pormenores que prometem transformar a DS numa séria rival da PSP.
A consola será comercializada com um lápis concebido para escrever ou fazer desenhos no ecrã inferior. Tal como num PDA, este visor terá propriedades Touch Screen, permitindo aos jogadores controlar personagens ou escolher opções sem o recurso ao tradicional sistema de teclas direccionais.
Segundo a Nintendo, os dois ecrãs poderão desempenhar um papel fulcral na produção de jogos mais originais. Um dos exemplos demonstrados na feira foi uma nova versão de **Metroid** com um roteiro no ecrã superior e o desenrolar da acção no visor de baixo. A recriação de monstros gigantes que ocupem a totalidade dos dois ecrãs e a hipótese de aceder, sem pausas, a mapas de circuitos e inventários em jogos de corridas e aventuras, respectivamente, foram outras hipóteses que cabe agora às produtoras explorar.
A DS inclui uma entrada para microfone (que poderá ser utilizada para ordenar comandos por voz no seio dos jogos) e apresenta-se retro-compatível com os títulos da Game Boy Advance, existindo *slots* separados para os velhos cartuchos e o software do futuro aparelho.
O suporte para Bluetooth e protocolo de comunicação 802.11 é outro trunfo importante pois permitirá a um máximo de 16 utilizadores desfrutar das funcionalidades do jogo em rede sem fios.
As maiores editoras do mercado expressaram já o seu apoio à consola com mais de 40 jogos na forja. Preparem-se para novas versões de **Mario Kart**, **Super Mario 64** (com suporte para quatro jogadores em simultâneo), **Need For Speed**, **Sonic The Hedgehog** e **Rayman**, entre outros títulos.
O Japão e os Estados Unidos serão os primeiros países a receber a DS, algures no Outono de 2004 (a Nintendo ainda não forneceu uma data concreta para a estreia mundial da consola). O lançamento na Europa está previsto para o primeiro trimestre do próximo ano, por um valor que rondará os 200 euros.

Pictochat

Jorge Vieira

PREVISÃO
Primavera 2005

SITES RELACIONADOS
www.nintendo.com

FUGA – FUTURE GAMING

O FUTURO A TODOS PERTENCE

O FUGA - Future Gaming foi fantástico e um verdadeiro sucesso. O evento, organizado em Maio pela portuguesa YDreams na Faculdade de Ciências e Tecnologias, no Monte da Caparica (arredores de Lisboa), reuniu mais de 300 pessoas para mostrar e ver jogos, ensinar, aprender, partilhar ideias, trocar contactos, debater assuntos polémicos e confraternizar, conhecendo caras novas e reencontrando velhas amizades.

Ao longo das diversas apresentações, mesas-redondas e workshops, houve oportunidade para surpresas. Muitos provavelmente não sonhariam que existe uma comunidade de portugueses que se esforça, quase subterraneamente, mas já com alguma maturidade, para desenvolver o hábito de criar videojogos com potencial comercial. E outros tantos provavelmente não acreditariam que este evento fosse capaz de reunir jornalistas, distribuidores, criadores (portugueses e estrangeiros), empresários e jogadores num mesmo espaço e pô-los a falar uns com os outros.

Como seria de esperar de algo que acontece pela primeira vez, claro que existiram falhas, pequeninas (atrasos, sobreposição de actividades e até o isolamento do local), mas, para a Mega Score, o mais importante nem sequer foram os temas de workshops e mesas-redondas, o número de participantes inscritos, a fama dos convidados ou a qualidade dos jogos. Foi antes a admiração estampada na cara das pessoas por ver que Portugal está finalmente a esforçar-se por criar capacidade de mobilização para eventos desta natureza, que não se limitam a montar pavilhões aborrecidos e barulhentos para mostrar produto: ali dialogou-se, tiraram-se dúvidas, traçaram-se metas. Aliás, essa carência de espaços e tempo para as pessoas se conhecerem e falarem é notória: transversal a todas as workshops e mesas-redondas foi a certeza de que muito mais haveria para dizer – felizmente, já está a ser preparada a edição 2005 do FUGA.

O que de melhor se retirou deste evento são as sementes que estão lançadas e os frutos que isso permite colher no futuro. Haverá de certeza projectos que vão iniciar-se, alterar-se ou avançar por causa desta tarde no Monte da Caparica. E, com muito optimismo, se calhar em 2005, 2006 e anos seguintes vamos ver novos projectos que nasceram por causa do FUGA e de outros eventos semelhantes que se estão a realizar este ano, um pouco por todo o país (o ACEE, o Games, a Inércia, entre outros), cada um com o seu público e a sua filosofia e identidade próprias.

O FUGA foi, sobretudo, encorajador. E isso é que é importante.

A redacção da Mega Score

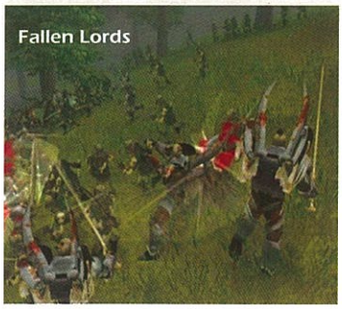
1 de Maio de 2004

CASOS DE SUCESSO

PORTUGAL, UM PAÍS CHEIO DE TALENTO

Passavam poucos minutos das 13:30 quando arrancou a cerimónia de abertura do FUGA 2004. António Câmara, presidente da YDreams, fez as honras da casa e revelou que esta era a primeira edição de um evento que se pretende regular ao longo dos próximos anos. Os aplausos da assistência foram seguidos pela apresentação de vários projectos que reflectem o êxito e as vicissitudes na produção de um videojogo. Miguel Pedro, representante da Nokia, dissertou sobre o passado, presente e futuro da sua companhia. Segundo o orador, o número crescente de utilizadores de jogos de telemóvel foi a principal razão que levou a empresa finlandesa a apostar na N-Gage, uma consola que faz a ponte entre entretenimento e telecomunicações. Reconhecendo que o aparelho original teve uma prestação comercial aquém das expectativas, Miguel Pedro justificou o lançamento do novo modelo, a N-Gage QD, como resultado do *feedback* prestado pelos clientes ao longo do último ano.

As funcionalidades wireless e uma breve exposição do serviço N-Gage Arena foram os tópicos que antecederam a passagem de testemunho à Ciberbit, produtora do recém-editado **Portugal 1111**. O percurso da empresa coimbrã é bastante curioso. Em 1999 produziu, para o jornal Público, um CD multimédia alusivo à Revolução do 25 de Abril que acabou por



se transformar num êxito com mais de 60 mil exemplares vendidos. Após alguns trabalhos de menor visibilidade, a Ciberbit decidiu aventurar-se na área dos videojogos com um título de estratégia baseado em factos da História portuguesa. Estava lançada a semente que daria origem a Portugal 1111. A limitada dimensão da equipa, a falta de experiência e os elevados custos financeiros inerentes a um projecto deste género foram os principais obstáculos que tiveram de ser suplantados desde o início dos trabalhos. Felizmente, a Ciberbit encontrou na Câmara Municipal de Soure um valioso parceiro que contribuiu com um terço do orçamento total do jogo. Coube à Beactive proceder à terceira apresentação da tarde. Nuno Bernardo explicou à audiência que a filosofia da sua empresa era distinta das tradicionais produtoras de videojogos. Para obras como **Diário de Sofia** ou **As Aventuras de Miguel**, a Beactive realizou previamente um estudo de mercado em que tentou identificar potenciais nichos de consumidores para os seus produtos. Segmentados os clientes, a equipa investigou todas as áreas de interesse para esse respectivo grupo criando, posteriormente, conteúdos apelativos e facilmente reconhecíveis pelos jogadores. Actualmente, a Beactive encontra-se a desenvolver um projecto intitulado **Dark Siege**, uma aventura cuja inovação reside numa tecnologia que permite partilhar um jogo em rede mesmo quando os restantes utilizadores não se encontram ligados ao servidor. A empresa já criou mais de 50 títulos para telemóvel distribuídos em Portugal, México e continente sul-americano. Tiago Sousa era, provavelmente, o orador mais afamado do lote de convidados. A Crytek e o First Person Shooter **Far Cry** serviram de mote para uma palestra onde o programador português abordou vários assuntos como o nascimento da empresa, a integração de elementos de várias nacionalidades no seio da equipa e as principais técnicas aplicadas no Cry Engine, o motor gráfico que tem rendido elogios à companhia germânica. No final, o trailer de Far Cry, com toda a sua aura de *blockbuster*, pareceu deslocado num

Diario de Sofia

As Aventuras do Miguel.

Daniel Crespo fala do seu jogo, Fallen Lords

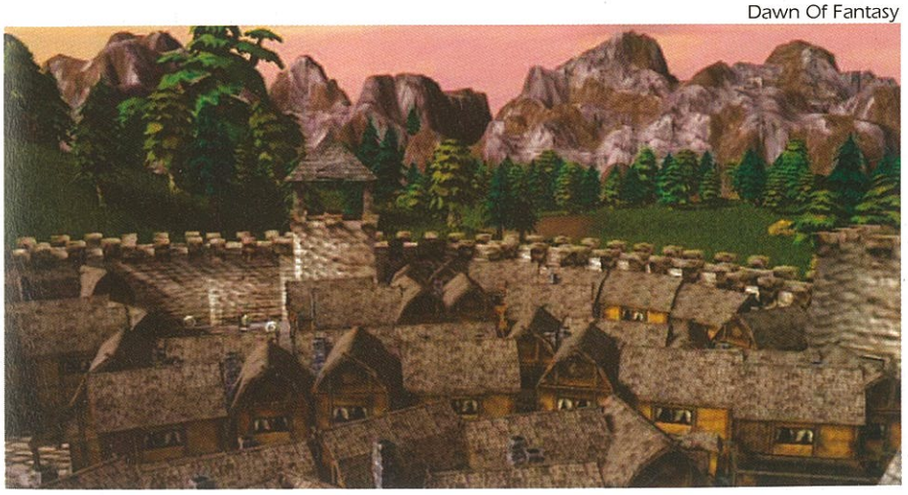
Far Cry

evento marcado pela produção independente. O espanhol Daniel Crespo mostrou à-vontade na apresentação da sua companhia, a Novarama, perante a plateia.
Na intervenção mais interessante da tarde, o designer de origem catalã criticou a indústria de videojogos declarando que, actualmente, jogamos aos mesmos títulos de há dez ou 20 anos, disfarçados com novas roupagens visuais. Os prazos acordados com as editoras e a afectação de recursos às diferentes vertentes de um jogo (gráficos, efeitos sonoros, entre outros) levaram Daniel Crespo a afirmar que na sua empresa todos tentam criar uma obra-prima mas, no final do mês, ninguém se importa de fazer concessões para ter o trabalho pronto a horas, regressando-se a casa com um sorriso nos lábios e o ordenado no bolso. No final da sessão, o artista espanhol teve ainda tempo para mostrar, em primeira-mão, um vídeo do seu próximo jogo, **Fallen Lords**, que estava reservado para a E3 de Los Angeles. Pela amostra, adivinha-se um título de acção com guerreiros de traços angélicos e pradarias a perder de vista.
A Reverie Entertainment foi o segundo caso de sucesso internacional da tarde e foi apresentada por Micah Hymer, um dos seus fundadores. O aspecto mais curioso desta empresa é que ela subsiste à conta de cinco elementos que contactam entre si através da Internet. **Dawn Of Fantasy**, o projecto mais recente da companhia, está a ser desenvolvido nestes moldes e embora existam inevitáveis problemas em termos de prazos e motivação, a verdade é que esta é uma boa solução para contornar entraves de índole financeira, nomeadamente a necessidade de investir uma avultada quantia na aquisição de um estúdio devidamente apetrechado.

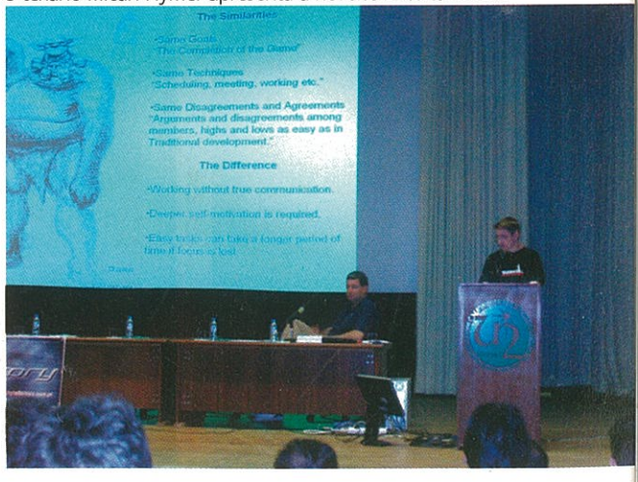
Pedro Costa, da lusa Eworks, prestou alguns úteis conselhos às equipas que procuram lançar-se na produção de um jogo. Após visitar os principais certames mundiais na área dos videojogos (a Game Developers Conference e a E3), a equipa apercebeu-se de todos os contratempos que podem afectar um projecto que tenha a internacionalização como grande meta. A aquisição de middleware para evitar o desgaste de recursos na criação de aplicações de raiz, a adopção da PlayStation 2, a par do PC, como plataforma de eleição para o jogo (devido à maior aposta das editoras no mercado de consolas) e o planeamento rigoroso do projecto foram as principais dicas de um empresário cuja ambição não o impede de ter os pés bem assentes na terra. Um caso a seguir por todas as equipas amadoras.
Naturalmente, coube à equipa anfitriã – a YDreams – terminar a sessão com uma breve resenha sobre o percurso da empresa e os projectos que possui actualmente em carteira. Pelo auditório da Universidade do Monte da Caparica desfilaram jogos como **Undercover** (título para telemóvel inovador baseado na localização física do jogador) e **The Agency**, mais uma aposta no campo da espionagem que permite defrontar utilizadores de outros países. Para finalizar, a companhia deixou a sua receita para triunfar no mercado dos videojogos: inovação, resultados e diversão.

Jorge Vieira

Dawn Of Fantasy



O texano Micah Hymer apresenta a Reverie Entertainment



PUBLICAÇÃO DE JOGOS

O QUE É NACIONAL... EMIGRA?

Moderador:

- Nelson Calvinho (Director Mega Score)

Participantes:

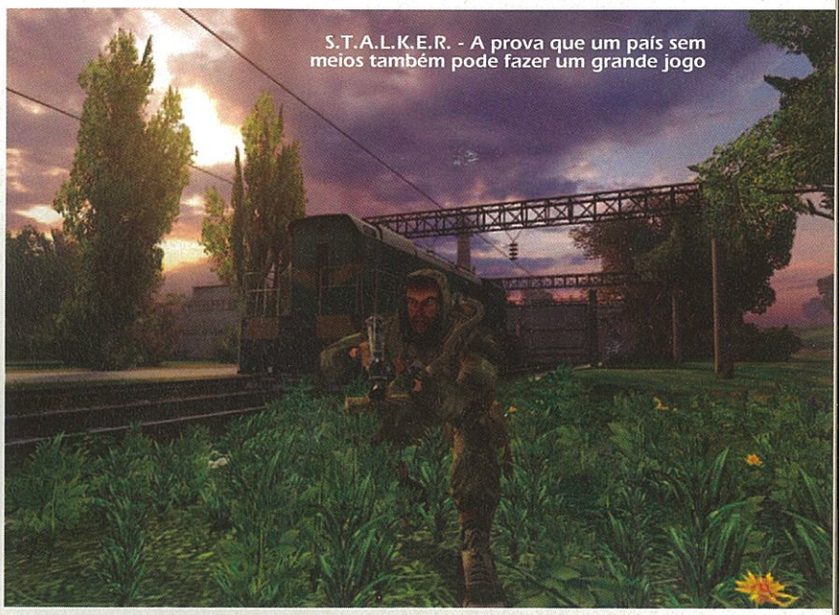
- Duarte Vicente (Planeta DeAgostini Interactive)
- Jorge Vieira (Jornalista Mega Score)
- Mário Branco (Playgames)
- Pedro Almeida (Sony Computer Entertainment Portugal)

A um convite endereçado às empresas que em Portugal partilham o mercado de distribuição de jogos, resultou a presença de apenas três representantes nesta mesa-redonda – menos de metade. Entre falta de disponibilidade, desculpas de última hora e promessas de presença por cumprir, a adesão ao debate moderado pelo director da Mega Score, Nelson Calvinho, espelhou o valor atribuído a um evento que devia interessar a todas as empresas do meio.

A Sony Computer Entertainment Portugal, Planeta DeAgostini Interactive e PlayGames aceitaram o repto para discutirem algo que basicamente não existe no nosso país: distribuição comercial, pela via tradicional, de jogos portugueses. Fora dos segmentos infantil e educacional, a publicação de produtos portugueses reveste-se de problemas muitas vezes difíceis de contornar. Segundo as distribuidoras e editoras presentes, as dificuldades atingem vários campos: a dimensão do país, a sua localização geográfica e a disponibilidade de fundos para financiar projectos arriscados. No entanto, lançam igualmente críticas às equipas de programação e à sua excessiva ambição, ao pretenderem atingir o nível de grandes equipas estrangeiras logo à primeira tentativa. Foi consensual a opinião que existe um desconhecimento

EM PORTUGAL: DESAFIOS E OPORTUNIDADES

Da esquerda para a direita: Pedro Almeida, Duarte Vicente, Nelson Calvinho, Mário Branco e Jorge Vieira


S.T.A.L.K.E.R. - A prova que um país sem meios também pode fazer um grande jogo

das regras de mercado e dos custos de publicação. O director da filial portuguesa da Planeta DeAgostini Interactive, Duarte Vicente, refere o financiamento como o problema essencial. "É fácil dizer para nos apresentarem um produto final, no entanto, estamos disponíveis para dialogar e financiar projectos. Posso dar o exemplo da Gaelco, com a qual estamos a cooperar no **Professional Manager** 2005, ou a co-produção com a Novarama", revelou o gestor. Já o director da Sony CE Portugal, Pedro Almeida, baixa as defesas ante um monstro devorador de recursos e afirma ser incomportável um investimento que iguala a facturação de três ou quatro anos de uma distribuidora/editora nacional. E isto para um jogo médio de PlayStation 2. A Sony abre uma via de comunicação directa a editoras internacionais para quem tiver projectos de PS2 e PSP. Interessante foi a proposta de programação por capítulos, um sistema semelhante ao shareware com a oferta dos primeiros níveis e venda dos seguintes, baseado no sucesso inicial. Numa mesa-redonda com forte participação da audiência, levantaram-se acusações sobre os apoios que na verdade os programadores podem esperar. **S.T.A.L.K.E.R.**, um promissor First Person Shooter da ucraniana GSC Game World, foi citado para provar que é possível criar um título sério num país sem meios. O director comercial da portuguesa Eworks, Pedro Costa, denuncia os preconceitos do mercado contra equipas exclusivamente compostas por talentos portugueses e garante que só uma equipa com currículo e gente com experiência é capaz de atrair investimento. Depois de não encontrar em Portugal mercado suficiente para o seu projecto, a Eworks foi pesquisar além-fronteiras empresas capazes de oferecer as condições necessárias para a execução de um título bem delineado. Quando Pedro Almeida sublinha a necessidade das equipas direccionarem esforços para o estrangeiro, a Eworks sabe bem o que isso quer dizer.

Se uma empresa estiver disposta a baixar a fasquia, não julgue terminados os problemas da editora/distribuidora. Um bom trabalho de bastidores pode vender um jogo em todo o mundo. A real preocupação prende-se com o marketing e a concorrência. Segundo Duarte Vicente, há em Portugal as bases necessárias para uma empresa de software vingar, se for apoiada por um bom trabalho de marketing. As capacidades da Planeta DeAgostini Interactive nesta área ficam muito aquém das da Sony. A preferência por jogos terminados tem o seu significado,

REPORTAGEM

S.T.A.L.K.E.R.

já que os custos de marketing ultrapassam, por vezes, os de desenvolvimento. Mário Branco, da Playgames, não pode deixar de apontar a posição periférica de Portugal aliada à dimensão do país: "é impossível a comparação dos nossos meios com os da JoWood ou CDV", editoras que são distribuídas em solo nacional pela empresa portuense.

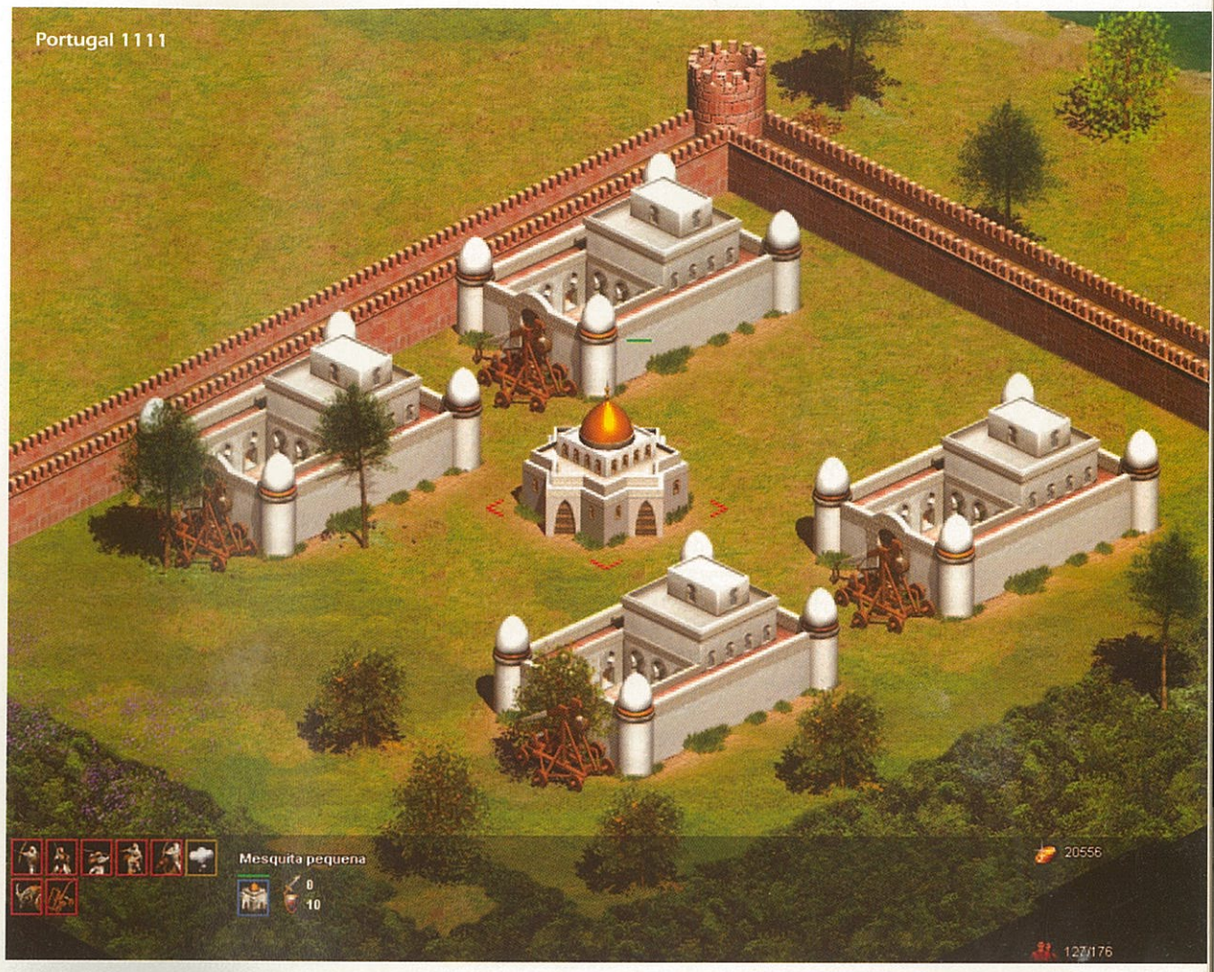
O FUGA decorreu a pouco mais de uma semana da distribuição de Portugal 1111 com a revista Visão. O jogo da Ciberbit, visto como um género de David contra Golias, foi incontornável na discussão. A associação da empresa de Coimbra a uma revista e não a um canal clássico de distribuição gerou algumas questões. Pedro Almeida não tem dúvidas: o jogo representa uma mais-valia para a revista, logo, foi a Visão que contactou a Ciberbit. "É mais fácil a revista vender milhares de cópias do jogo do que no modo de distribuição normal", ponto de vista compartilhado por Duarte Vicente que acrescenta: "foi a solução mais fácil para verem o seu produto em milhares de pontos de venda e terem mais contrapartidas financeiras. A Planeta DeAgostini Interactive trabalha de muito perto com várias equipas, o que reduz os custos e conseguimos colocar esses produtos à venda a baixo preço. Não temos preconceitos contra ninguém", afiança, revelando que a sua distribuidora esteve bem perto de distribuir o jogo de estratégia em tempo real da Ciberbit: "trabalhamos com empresas espanholas como podíamos trabalhar com portuguesas. Tivemos interesse no Portugal 1111 mas eles decidiram-se por outra colocação no mercado".

Entre jogadores, distribuidoras e criadores portugueses, a confiança está criticamente abalada. À procura de terreno neutro, Nelson Calvinho passou a palavra a Jorge Vieira. Afinal o que se salva no nosso país? O jornalista da Mega Score é peremptório: houve muita gente que comprou o Portugal 1111 por ser português e para ajudar uma indústria de criação portuguesa. Sempre crente na capacidade nacional, Jorge Vieira acredita que há muitos projectos, mas quem cria jogos não sabe os apoios que terá. "Existe muita falta de comunicação para que se evolva de uma forma progressiva. Aproveitem o FUGA para estabelecerem um primeiro contacto com as distribuidoras nacionais, para falarem com quem está no mercado", aconselhou.

No final da mesa-redonda vários programadores tentaram contactar as distribuidoras

Se os programadores querem apostar em jogos, criem jogos infantis, são os que evolvem menos riscos, sugeriu alguém da plateia. A PlayGames, profundamente enraizada neste segmento, tem ofertas de todo o género. É um mercado muito importante para a empresa nortenha. A localização de conteúdos é fundamental neste campo. "Uma criança não tem que saber inglês", indica Mário Branco. Orgulhoso do seu próprio trabalho na área, Duarte Vicente lembra que desde Dezembro tem uma média de sete produtos infantis no Top 10.
Foi notável a rápida expansão da Planeta DeAgostini Interactive num território fechado durante anos. Pedro Almeida concorda com a facilidade de sucesso na área, indo buscar o exemplo do jogo **Hugo**, feito numa pequena empresa de Copenhaga que atingiu o êxito mundial através de um conceito extremamente apelativo para as crianças.
Um público impaciente, longe de se interessar por jogos infantis, virava a sua atenção para números. Quantas cópias vende um jogo em Portugal, que percentagem vai para os criadores e a quem reportam as distribuidoras?
A Sony responde perante a sede europeia em Londres, a Planeta DeAgostini Interactive a Espanha e a PlayGames à Porto Editora, grupo onde está inserida. Segundo Pedro Almeida, um excelente jogo de consolas em Portugal pode vender 15 mil unidades, mas os restantes são quase irrisórios. Um bom jogo pode parar nas 600 unidades e um medíocre não ultrapassa as 200. Quanto ao dinheiro que é devido aos programadores, as palavras de Pedro Almeida foram um balde de água fria: "depende dos contratos.
Os estúdios com mais poder podem discutir os *royalties* enquanto os mais pequenos vendem o produto a uma editora, às vezes por um preço ridículo, e descartam-se do sucesso ou falhanço do título".
As devoluções de produtos por parte das lojas são sempre um caso sério. Um forte conhecimento do mercado é essencial para saber o que colocar na rua, minimizando as importações e consequentes devoluções. Portugal reflecte muito as flutuações económicas e o apoio em estudos de mercado é indispensável.
Para se ter uma ideia, o jogo de maior sucesso da PlayGames foi **Cossacks**, com cinco mil unidades vendidas. Um êxito relativo vende de duas a três mil unidades. No final da mesa-redonda, e com um maior conhecimento da realidade da publicação e distribuição em Portugal, foram vários os interessados em firmar ali os primeiros contactos com a indústria. Há projectos, sonhos e ambições. Existe quem queira fazer uma carreira na programação de jogos.
As distribuidoras possuem poder para ajudar, no entanto, estão limitadas por diversos factores, dos quais se destaca a inexistência de uma base económica suficientemente forte. Quem entra no meio quer fazê-lo em grande. Tenta-se criar num ano o que lá fora amadureceu durante décadas. Salvo raras excepções, a viagem para o estrangeiro apresenta-se como único resguardo à criatividade nacional.

Nuno Faria



Cossacks – o jogo mais vendido da PlayGames

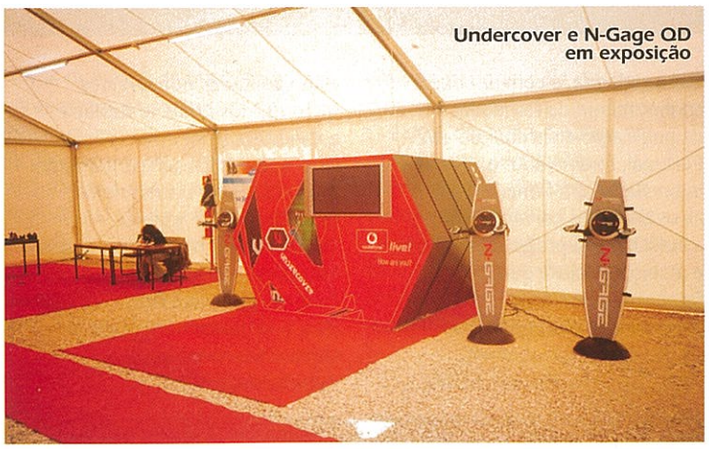
Cossacks

PRODUÇÃO E GESTÃO DE PROJECTOS NA ÁREA DE JOGOS

RAZÃO E CORAÇÃO

O director de operações (Chief Operating Officer) da YDreams, Tiago Fonseca, moderou um debate onde foi abordado o processo inerente à produção de um jogo, desde o plano conceptual até à gestão das equipas e inevitáveis constrangimentos financeiros.
Todos os projectos nascem a partir de uma ideia mas tal como "todos os caminhos vão dar a Roma", também aqui existem múltiplas formas para se alcançar os objectivos iniciais. As reuniões de discussão no seio da equipa e o *feedback* das editoras foram dois dos métodos mais citados pelos intervenientes.
Todavia, o representante da Beactive, Nuno Bernardo, destacou-se neste capítulo ao confessar que a sua empresa prefere inverter a ordem natural dos acontecimentos: primeiro estudam nichos de potenciais consumidores e só depois desenvolvem um conceito e jogo especialmente talhados para aquele alvo.
Relativamente ao processo de produção, as posições divergiram por completo. A Ciberbit desenvolveu Portugal 1111 a partir de um plano de trabalho com quatro fases bem definidas. Já Daniel Crespo, da Novarama, preferiu salientar o valioso contributo de amigos e familiares na etapa de testes. Um dos melhores conselhos de toda a sessão foi prestado pelo director comercial da Eworks, Pedro Costa: criar um plano detalhado da obra, estipular orçamentos e definir prazos de entrega junto das editoras pode ser tão importante como desenvolver o próprio jogo.
A gestão das equipas é outra das áreas sensíveis na criação de um jogo. Daniel Crespo chegou mesmo a afirmar, com um misto de humor e realismo, que a liberdade criativa (especialmente dos artistas gráficos) é uma coisa muito bonita, mas quando chega o final do mês, toda a gente, sem excepção, gosta de receber o seu ordenado e convém, nessa altura, que todos os objectivos essenciais já tenham sido alcançados. Já Tiago Sousa (Crytek) declarou que, na companhia onde despontou Far Cry, as decisões são tomadas de forma hierarquizada, com a equipa de gestores a decidir que funcionalidades entram no jogo, o que sai e que recursos são alocados a cada área.
O *outsourcing* (realização de tarefas por terceiros) e o licenciamento de software (middleware) foram dois outros aspectos que acabaram por vir à baila durante a discussão.
Todos os intervenientes concordaram que esta é uma das melhores alternativas para evitar a dispersão de esforços na criação de motores gráficos e modelos físicos que, naturalmente, são vorazes consumidores de tempo e dinheiro.
Consensual foi igualmente a conclusão que se pôde retirar deste debate: um produtor de videojogos deve ser apaixonado pelo seu trabalho, mas existem momentos em que o entusiasmo tem de ceder lugar ao bom senso.

Jorge Vieira



Undercover e N-Gage QD em exposição

A equipa da Mega Score esteve em peso no FUGA 2004

Moderador:

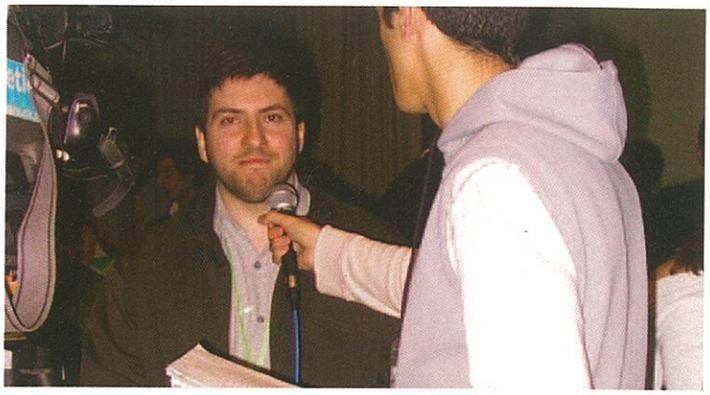
- Tiago Fonseca (Chief Operating Officer, YDreams)

Participantes:

- Daniel Crespo (Novarama, Espanha)
- Micah Hymer (Reverie Entertainment, Estados Unidos)
- Nuno Bernardo (Beactive, Portugal)
- Nuno Gouveia (Ciberbit, Portugal)
- Pedro Costa (Eworks, Portugal)
- Tiago Sousa (Crytek, Alemanha)

Far Cry

A mesa respondeu um público curioso



O director da Mega Score, Nelson Calvinho, numa entrevista à Etic

Os jogos e os media

Comunicação social: o grande mistério

Se houve mesa-redonda onde duas ou três horas de discussão não seriam suficientes para responder a todas as questões, foi a que debateu a relação entre jornalistas, jogos e meios de comunicação. Logo de início procedeu-se a uma separação física dos participantes entre revistas e meios online. Sejam as publicações feitas de raiz ou traduzidas e quer os sites se equiparem a revistas ou fanzines, a verdade é que tanto na disposição da mesa, como nas perguntas e argumentações, a divisão foi notória. Com desvios pontuais, as opiniões dos participantes convergiram em termos puramente jornalísticos e notou-se união pela defesa da profissão e interesses comuns. Procurando as bases para análise de jogos, a conversação começou pelos requisitos para se trabalhar neste sector. Numa palavra, Nelson Calvinho resumiu o necessário para qualquer emprego: profissionalismo. "Não é preciso nenhum curso específico nem crescer a adorar jogos. Por vezes é bom algum distanciamento. É fundamental conhecer o que está para lá dos videojogos, fazer analogias com outros meios de entretenimento". Dominar a língua portuguesa, imparcialidade, organização e responsabilidade foram alguns pontos citados por Ana Santos, essenciais para desempenhar um cargo na área.

A partir daqui, o público, desconhecedor do tratamento que os media dão à indústria e aos seus produtos, demonstrou não compreender decisões editoriais de várias ordens. As classificações elevadas em muitas críticas, notícias semelhantes em diversos órgãos de informação, pressões por parte das distribuidoras ou tradução de conteúdos foram alguns dos pontos focados por um auditório inquisidor.

A mesa respondia brevemente, gerindo da melhor forma o parco tempo disponível e tentando desmistificar asseverações incorrectas como a que obrigaria o crítico a só falar de uma obra depois de a jogar até ao fim.

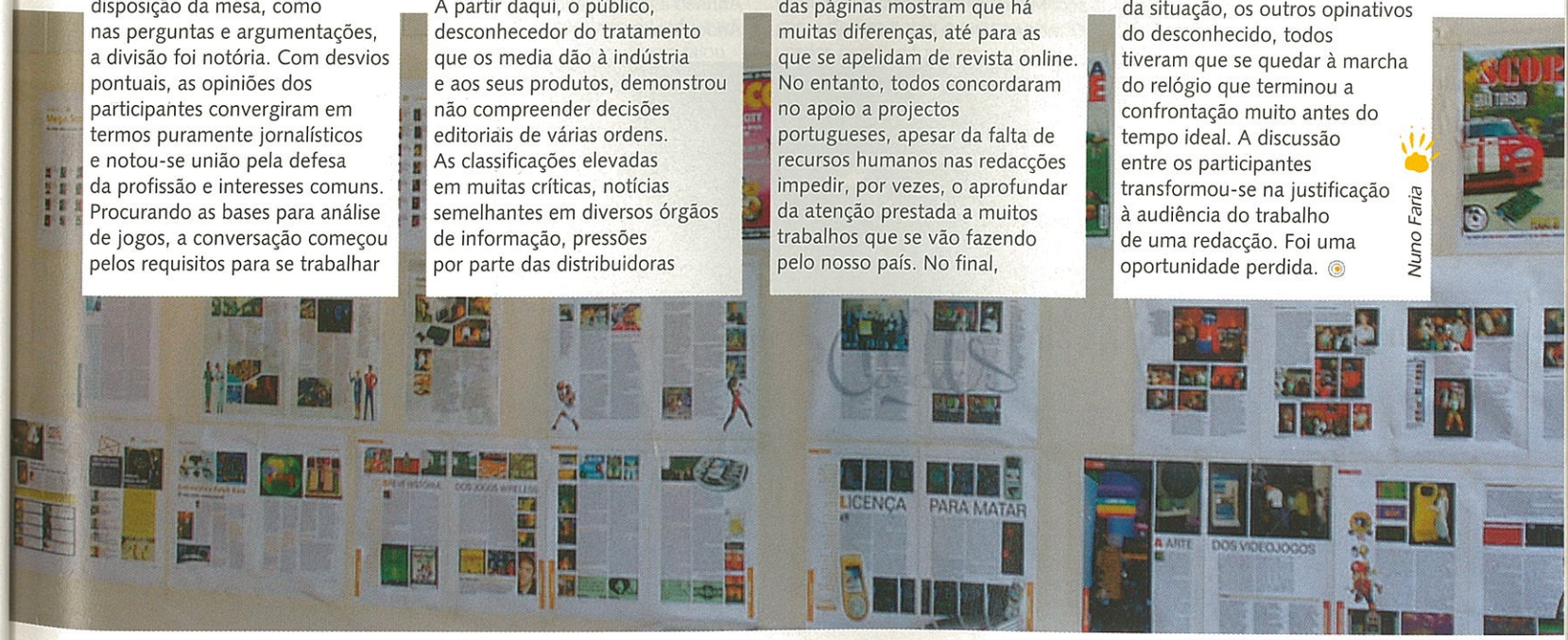
A discussão serviu igualmente para expor certas diferenças entre online e revistas impressas. Os prazos e pressão, correcções posteriores à publicação e o número de leitores/visitantes das páginas mostram que há muitas diferenças, até para as que se apelidam de revista online. No entanto, todos concordaram no apoio a projectos portugueses, apesar da falta de recursos humanos nas redacções impedir, por vezes, o aprofundar da atenção prestada a muitos trabalhos que se vão fazendo pelo nosso país. No final, o resultado foi um redondo nulo com a mesa e público a remarem cada um para o seu lado. Uns conhecedores da situação, os outros opinativos do desconhecido, todos tiveram que se quedar à marcha do relógio que terminou a confrontação muito antes do tempo ideal. A discussão entre os participantes transformou-se na justificação à audiência do trabalho de uma redacção. Foi uma oportunidade perdida.

Moderador:
- João Vitória (Tech.pt)

Participantes:
- Ana Santos (BGamer)
- Luís Andrade (G4mers)
- Mário Leite (GameDev-PT)
- Nelson Calvinho (Mega Score)
- Rui D'Ângela (Player)
- Rui Parreira (PTGamers)

Jorge Vieira

Nuno Faria



WORKSHOPS
COMO SE FAZ

Por Natureza a parte mais técnica de qualquer evento, as workshops, e mais concretamente a que incidiu sobre "Gráficos 3D: do conceito ao modelo animado", até acabaram por apelar aos que são meramente curiosos no assunto.

Conduzida pelo game designer e artista 3D na Ydreams, Tiago Carita, a abordagem ao processo de criação de um modelo acabou por focar áreas paralelas como métodos eficazes de teletrabalho, por exemplo, através de fóruns que permitam partilhar os conteúdos. Esta medida baseia-se na contenção de custos, a comunicação e a possibilidade de ter uma equipa espalhada por todo o globo.

De regresso ao tópico "do conceito ao modelo animado", o processo revela-se algo linear. Primeiro, o game designer apresenta uma espécie de memória descritiva da personagem ao concept artist, salvaguardando uma margem para a criatividade. Depois o concept artist faz sucessivos desenhos que vão sendo discutidos. De seguida um desenho final, mais detalhado, segue para o artista 3D. O processo repete-se entre o concept artist e o artista 3D, até que o modelo 2D aprovado pelo game designer tenha um equivalente tridimensional.

Por último, anima-se o modelo.

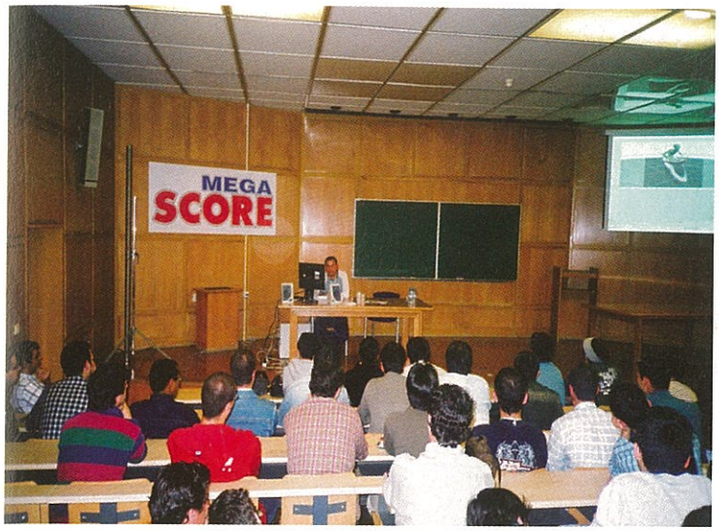
Pelo caminho ficou uma breve lição de LightWave - que é, juntamente com Maya e 3D Max, um dos programas mais usados para modelação e animação –, onde foram mencionadas noções básicas de modelação, métodos de trabalho em simetria, iluminação e prós e contras de diferentes técnicas para criar texturas.

Como o tempo é inimigo do pormenor, esta aula teve que ser mais superficial do que se desejava, ficando a promessa de que para o FUGA 2005 este mesmo módulo será repartido em quatro.

O mesmo tempo condicionou a workshop "Desenvolver e desenhar uma ideia". Tiago Carita e Diogo Andrade (Spellcaster Studios), abordaram diferentes faces do tema, ao passo que o responsável pela Inteligiência Artificail de Portugal 1111, Telmo Menezes, deu uma perspectiva quase escapista ao tópico. Apesar das limitações de tempo, não faltaram algumas afirmações interessantes e outras polémicas.

Abrindo as hostilidades, Diogo Andrade alinhou a evolução do game design ao longo dos anos, desde o tempo em que este se focava apenas em mecanismos de jogo, quando tudo era movido a válvulas. Muito resumidamente, foi em 1977, ano em que a Atari lançou a sua primeira consola (Atari 2600), que nasceu o conceito de nível e com ele o verdadeiro game design.

"Desde então, as tendências no game design têm sido cíclicas, ainda que enformadas em novas tecnologias", argumentou o orador.



Tiago Carita na workshop "Gráficos 3D: do conceito ao modelo animado"

Diogo Andrade explica como "Desenvolver e desenhar uma ideia"

Tudo isto para responder com um singelo "nada" ou, citando Myamoto "é fazer um jogo", à pergunta "o que é o game design?". E, de facto, em qualquer equipa o cargo de game designer é o mais subjectivo e volátil. Tão depressa este é o que teve a ideia inicial, mas que nem sequer esteve envolvido na produção, como é o membro que coordena todos os departamentos de um estúdio.
Por fim, Diogo Andrade abordou questões que foram também discutidas nas mesas-redondas, tais como mercados de futuro e critérios de avaliação de um projecto. Telmo Menezes falou essencialmente da sua experiência com Portugal 1111 e da decisão de fazer da Inteligência Artificial o grande estandarte do jogo. Neste título, o sistema de regras é usado quase como uma forma de desviar as atenções do grafismo ou o áudio, ou seja, das áreas onde não tinham meios para competir com grandes estúdios como a Ensemble (Age of Empires, Age of Mythology).
Envolto no mundo da programação, Telmo referiu ainda a importância do efeito surpresa nos jogos e falou na incitação de fenómenos de emergência - uma funcionalidade imprevista do jogo como, por exemplo, o Rocket Jump de Quake. No entanto, o entusiasmo levou o orador a chegar à posição extrema de fazer depender os bons jogos de um sistema de inteligência artificial avançado – postura questionável, no mínimo.
A mais curta de todas as intervenções foi também a que pareceu mais interessante até para quem não quer passar da última carruagem no comboio da indústria, a dos jogadores. Tiago Carita falou da extensão do game design para lá do produto final que é posto nas prateleiras. Uma realidade que anda de mãos dadas com os jogos online em universos persistentes e que é particularmente interessante no caso dos telemóveis. Aqui, os produtores só podem mexer no código dos servidores, ficando excluída a possibilidade de adicionar conteúdo do lado do cliente. Um tópico interessante, mas que também teve no tempo um adversário.
Notou-se que tanto no recinto do evento como em fóruns houve quem ficasse desiludido. Alguns espectadores contavam que lhes fosse apresentado algum modelo mágico para conceber uma ideia. Como é evidente isto não existe, mas os temas abordados são ferramentas que ajudam a analisar se determinada ideia é ou não um bom conceito. Conhecer o passado e os ciclos do game design, saber quais os métodos usados pelas editoras para analisar propostas, olhar para o mercado e descobrir como apelar a nichos ou massas que estão por explorar e encarar realisticamente os meios disponíveis (usando-os de forma inteligente para ter o maior impacto possível) parece uma forte base para auxiliar o desenvolvimento de uma boa ideia.

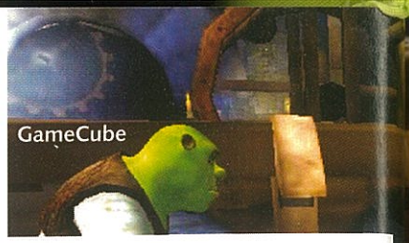
Nota: Ante a necessidade de optar por apenas duas das quatro Workshops que decorreram no evento, já que havia uma sobreposição temporal, ficaram de parte a "Construção de níveis utilizando o editor de Quake", conduzida por Daniel Crespo da Novorama, e a "Programação de jogos em telemóveis e PC" com a participação de Tiago de Sousa (Crytek) e Hugo Abreu (Ydreams).

Obrigado

A Mega Score agradece aos autores do site ENE3.com a disponibilização de fotografias do evento FUGA para ilustração desta reportagem.

Portugal 1111

Daniel Crespo ensina a "Construção de níveis utilizando o editor de Quake"



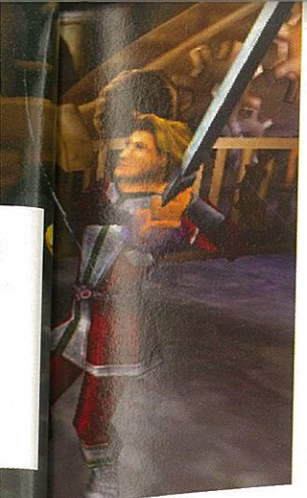
Shrek 2

BELEZA INTERIOR

Fomos a uma invernosa Londres ver Shrek 2 num evento que pouco acrescentou às impressões recolhidas da versão Beta em nossa posse. A viagem valeu sobretudo pelos 20 minutos que a Dreamworks nos mostrou, num cinema do bairro londrino do Soho, das novas e hilariantes aventuras do mais bem-parecido ogre da história do cinema e por uma troca de palavras com o simpático produtor executivo do jogo, Chris Hewish. Se o filme parece reincidir numa fórmula que dá frutos (e proporciona sonoras gargalhadas), o novo jogo está a milhas de distância do desaire que foi a primeira adaptação. Na PlayStation 2, Xbox e GameCube, estamos agora perante um divertido *party game* que permite ao jogador controlar um grupo de quatro personagens, sozinho ou acompanhado de até quatro amigos – um preceito inaugurado por **Gauntlet** e seguido até hoje. No caso de jogar a solo,

Sistema: **PC/PS2/Xbox/GC**
Editora: **Activision**

SITES RELACIONADOS
www.shrek2thegame.com



é a **Lost Vikings** que Shrek 2 vai buscar inspiração, ao permitir alternar o controlo dos heróis. A solo ou com mais jogadores, o objectivo é idêntico: jogar em equipa, fazendo sobressair as diversas capacidades dos heróis de forma a ultrapassar todo o tipo de obstáculos (outra referência óbvia a Lost Vikings) Para o produtor executivo Chris Hewish, a opção de criar um jogo que vive do carisma e dos diferentes poderes de um grupo de personagens faz todo o sentido. "Shrek é um *buddy movie* [N.R. – género que privilegia a relação entre dois amigos], portanto faz sentido fazer um *buddy game*, com múltiplas personagens" – que incluem os heróis do filme e outros, criados propositadamente para o jogo, num esforço conjunto entre a Dreamworks e a Activision para fazer da obra um prolongamento da experiência tida na sala de cinema. E o inverso também é verdade: a personagem do Capuchinho Vermelho, por exemplo, terá sido criada para o jogo e posteriormente aproveitada no filme.

Shrek 2 pode não prometer nada de revolucionário, mas afigura-se como uma obra ideal para juntar toda a família em torno do televisor. A recuperação da licença depois de um primeiro jogo falhado pode ser explicada pelo facto dos direitos serem agora um exclusivo da Activision, que os herdou da TDK Interactive (a editora dos anteriores jogos Shrek) após esta ter sido comprada pela Take 2. Contudo, ainda mais determinante neste virar de rumo é a autoria do jogo, na sua versão para consolas, ter sido surpreendentemente entregue à Luxoflux, responsável pelo violentíssimo **True Crime: Streets Of LA**. Não faz muito sentido? Se levarmos em conta o objectivo traçado pelo vice-presidente da Activision, Scott Dodkins, de ultrapassar os resultados obtidos por **Harry Potter: The Chamber Of Secrets** (da Electronic Arts), então percebe-se que o compromisso de adaptar uma licença que já rendeu 486 milhões de dólares à Dreamworks tenha sido atribuído a uma equipa que está em alta e é talhada para criar *blockbusters*. Mesmo assim, Scott Dodkins elevou muito a fasquia ao considerar Shrek2 "o grande jogo da Activision", especialmente porque cometeu o erro estratégico de o mostrar imediatamente após o visionamento de parte do filme. Os jornalistas presentes estavam com o rosto lavado em lágrimas de riso, completamente envolvidos na história e a pedir por mais, e ter-lhes sido apresentado logo de seguida um jogo incapaz de produzir a mesma resposta só poderia ter funcionado mal. Ali ficou demonstrado que um jogo raramente poderá aspirar à mesma densidade emocional de um filme, mesmo quando esse filme é uma comédia de animação... É uma pecha que Chris Hewish reconhece, apesar de afirmar que "Shrek 2, o jogo, quase consegue ultrapassar essa limitação ao acompanhar a apresentação narrativa do filme" através de sequências narrativas que "seguem os mesmos princípios de paródia e humor do filme". Entretanto, já está previsto um terceiro filme Shrek para 2006, devidamente acompanhado de novo jogo.

Nelson Calvinho, em Londres

PREVISÃO
JUNHO 2004

PC, máquina de crianças

Ao contrário do que o senso comum levaria a crer, a Activision optou por criar uma versão de Shrek 2 apontada aos mais novos... no PC. A plataforma geralmente associada a obras mais complexas e a um público mais adulto vai ter uma versão, criada pela Amaze/KnowWonder (que também esteve envolvida na criação das versões PC de Harry Potter), com puzzles mais simples e sem o enfoque na vertente para múltiplos jogadores.

N.C.

N-Gage QD

Festa rija na fortaleza de Pedraza

O RENASCER DE UMA PLATAFORMA

Fabricante: **Nokia**

SITES RELACIONADOS
www.nokia.pt
www.n-gage.com

Quando a Nokia lançou a N-Gage, muitas vezes se levantaram contra a inconveniência de segurar o aparelho de lado durante as chamadas telefónicas (numa posição pouco ergonómica) ou, ainda mais importante, a sua abertura e respectiva extracção da bateria para uma tarefa que deveria ser tão simples como trocar um chip de jogo. Reconhecendo esses problemas, a Nokia responde com uma outra versão da N-Gage, a N-Gage QD.

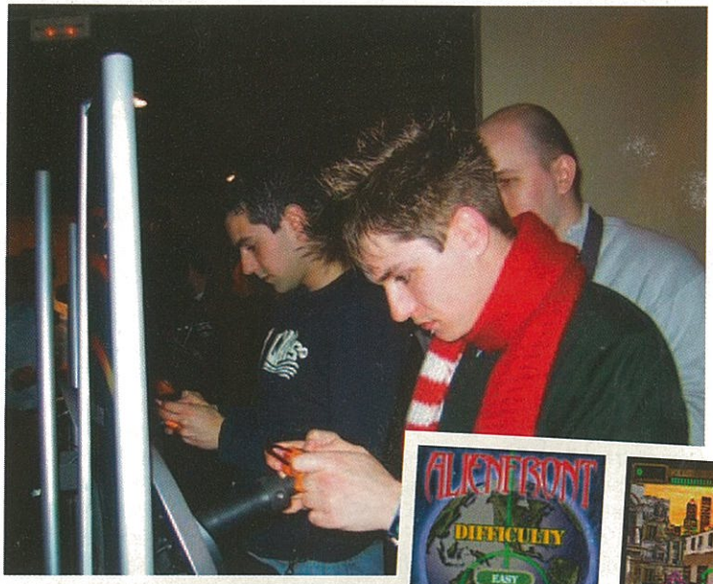
No dia 15 de Abril, com um itinerário rodeado de algum mistério, decorreu o lançamento mundial da nova N-Gage QD em Madrid. Pedraza (Segóvia), uma aldeia parada no tempo situada numa fortaleza a cerca de 120 quilómetros da capital espanhola, foi o destino escolhido para o encontro de todos os jornalistas e convidados.

A apresentação realizou-se a bordo do autocarro durante parte da viagem. Foi também esse o momento do primeiro contacto com o dispositivo. Nos breves momentos que o tivemos em mãos, pareceu-nos muito mais ergonómico (embora um pouco mais volumoso) que o original. O ecrã apresenta uma nitidez superior, é certo, e o factor jogabilidade parece ganhar outro fôlego. Mas será isso suficiente?

N-GAGE VS N-GAGE QD

É difícil falar da QD sem referir a N-Gage lançada em Fevereiro do ano passado. Numa frase algumas vezes repetida ("estivemos atentos ao vosso *feedback*"), a Nokia confessou que não deixou cair as queixas em saco roto e resolveu dar seguimento às referências,

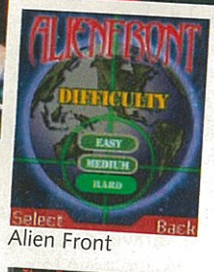
Um pequeno toque exótico na apresentação da N-Gage QD



praticamente unânimes, que punham a nu os aspectos menos agradáveis da N-Gage.
As deficiências da consola original parecem ter sido definitivamente corrigidas.
Na nova versão, o utilizador pode inserir e retirar os cartões de jogos por uma ranhura sem ter de desligar e/ou abrir a máquina como acontecia anteriormente.
Também a nível de telemóvel o aparelho sofreu modificações posicionando-se agora junto ao ouvido de uma forma convencional e, diga-se de passagem, infinitamente mais ergonómica.
Fisicamente, a N-Gage QD é ligeiramente mais pequena, com curvas arredondadas e uma junção de borracha a toda a volta que lhe dá outra sensibilidade ao toque, evita deslizes e a torna fácil de segurar. Na parte inferior é possível ter acesso directo à *slot* de memória e um jogo pode ser iniciado de forma mais rápida e intuitiva ao carregar-se, simplesmente, num novo botão de OK. Em termos de telemóvel, o dispositivo é agora um dual band (dupla-banda) em versão 850/1900 para a América do Norte e 900/1800 para o resto do mundo. Uma diferença que pode ser notada pelos amantes da música é que o leitor MP3 e o rádio FM desapareceram nesta versão. Se em relação ao MP3, poderá ser possível instalar software de outro produtor, no que refere ao rádio... nada há a fazer.
O teclado tem uma disposição diferente e as teclas são agradáveis ao toque, embora nos tenha

N-Gage QD de relance

Rede:
GSM 850/1900 ou GSM 900/1800
Peso:
133 gramas
Dimensões:
118 x 68 x 22 mm
Bateria (repouso):
até 150 – 200 horas
Bateria (conversação):
até 2 – 5 horas
Bateria (jogos):
até 5 – 10 horas

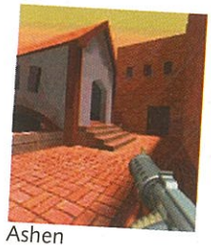


Alien Front

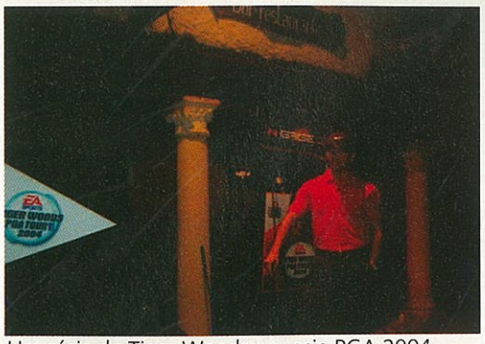
Alien Front

Pocket Kingdom

Pocket Kingdom


Ashen

Jungle Storm



Um sósia de Tiger Woods anuncia PGA 2004

Jornalistas aguardam o arranque da apresentação

A Mega Score ao encontro da N-Gage QD

parecido que a maior parte delas se encontram juntas de mais o que cria alguma dificuldade em diferenciá-las com o tacto.
Uma outra diferença em relação à N-Gage original é o seu ecrã, agora com uma iluminação realmente brilhante, de 208 x 176 pixéis a 12 bit (4096 cores). Isto significa também que muitas das cores são conseguidas através de um processo conhecido por dithering, o qual simula, através da junção de outras cores, um novo tom.
A variação da perpendicular da vista pode entretanto criar alguma dificuldade de visionamento.
A N-Gage QD é um dispositivo multitarefa, suportando assim a execução simultânea de vários programas. Enviar um email ao mesmo tempo que se joga ou consulta a lista de contactos, é uma possibilidade em cima da mesa. A comutação entre aplicações activas e o seu encerramento é também efectuado de uma forma bastante simples.
O novo aparelho promete correr todos os títulos da anterior N-Gage e apresenta mesmo algumas novidades como **Pocket Kingdom, Call Of Duty, Ashen e Alien Front**. O preço situa-se entre os 210 e 224 euros, embora possa vir a ser encontrada mais barata em campanhas, nomeadamente dos operadores de telecomunicações.
A N-Gage QD preserva ainda a funcionalidade do jogo em rede, sem fios.

N-Gage vs N-Gage QD

	N-Gage	N-Gage QD
Rede	GSM 900/1800/1900	GSM 850/1900 ou GSM 900/1800
Slot MMC acedida externamente	Não	Sim
Ecrã brilhante	Não	Sim
Botão navegação	5 funções, 8 direcções	4 funções, tecla OK em separado
Dimensões	133 x 70 x 17mm	118 x 68 x 22mm
Peso	141g	133g
Capacidade música	Inclui MP3 e rádio FM	Não inclui software MP3. Não tem rádio

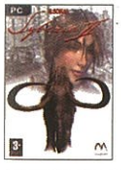
PRENÚNCIO DE UMA BATALHA

O lançamento da N-Gage QD apanha o mercado das consolas portáteis num misto de inovação/revolução. O aparelho terá de enfrentar a actual posição dominante da GBA (Game Boy Advance), assim como a Nintendo DS – equipada com o seu duplo ecrã – e a PSP (a portátil da Sony), ambas com lançamento europeu agendado para a Primavera de 2005. É certo que a N-Gage QD se apresenta igualmente como um telemóvel (o que pode evitar o transporte de dois dispositivos de um lado para o outro), mas isso pode funcionar também como um ponto negativo.
Com a N-Gage QD, a Nokia mostra que foi capaz de digerir os erros e reestruturar uma consola que ainda não caiu no goto da comunidade de jogadores.
Só o tempo e o mercado poderão confirmar o sucesso desta nova aposta. Entretanto, a Nokia parece determinada em não deixar escapar a oportunidade de fazer parte de um potencial foco de novas experiências e filosofia de jogo: o universo portátil com múltiplos jogadores.

José A. de Matos, em Madrid

Syberia II

A BELEZA DOS MAMUTES



Syberia, lançado em 2002, foi um dos poucos jogos que nos últimos anos conseguiu captar, da melhor forma, a essência das aventuras *point & click* clássicas. História cativante e personagens memoráveis juntaram-se num título que apanhou crítica e jogadores de surpresa. Até o autor, Benoît Sokal, pasmou perante a boa receptividade geral, confessou o próprio numa apresentação no Museu Nacional de História Natural de Paris em finais de Abril. O espaço não podia ser mais indicado. Ao lado do auditório decorria uma exposição sobre mamutes, essa espécie extinta no nosso mundo mas que representa um papel fundamental no desenrolar da história de Syberia. A segunda parte da aventura de Kate Walker é o findar de um épico que a levou a percorrer a Europa em busca de Hans Voralberg e da sua ilha mágica povoada por seres pré-históricos enquanto vivia uma alteração dramática, primeiro como advogada e depois como crente.

Sokal, nome primeiro da banda desenhada, conduziu a apresentação de uma maneira única, ao contrário de tantos autores que mostram jogos cognominados de "revolucionário" e "o melhor no seu género". Não é propósito do desenhador agitar a indústria, apenas mostrar uma história belíssima aos que estiverem dispostos a descobri-la. "A minha vocação é contar histórias", afirma Sokal. "Os jogos de aventura são uma verdadeira revolução no modo de relatar histórias, permitindo a criação de um mundo e uma interactividade impossível em meios como o livro".

Apaixonado pelas novas tecnologias, teve em **Myst** um deslumbramento e quis fazer o mesmo. Com Syberia atingiu o pleno, participando em todas as áreas de produção, dos cenários à música. Só não programou pois não tem conhecimentos neste campo. "Os jogos não são apenas um processo industrial, também são um processo criativo", refere ao inserir a obra numa onda artística.

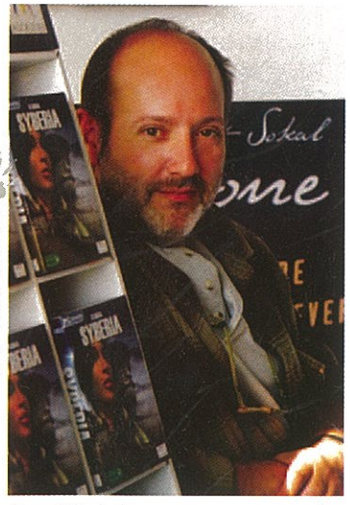
Syberia II é apresentado num mundo mais natural, mais aberto que a pesada arquitectura soviética de muitos locais do primeiro volume. À imobilidade anterior contrapõem-se personagens vivazes e cenários repletos de animações, tudo para sentir o jogo como um romance, uma obra que termina aqui. Sokal quis contar esta aventura em dois tomos. O uso das mesmas personagens durante anos na banda desenhada provou-lhe ser esta a melhor fórmula: moderação, ao invés de exploração.

PREVISÃO

Já disponível

Sistema: **PC**
Editora: **Atari**

SITES RELACIONADOS
www.syberia2-game.com



Nuno Faria, em Paris

Benoit Sokal

José A. de Matos, em Madrid

Jade Empire

Histórias do Oriente

Depois da fantasia medieval de **Neverwinter Nights** e do palco futurista de **Star Wars: Knights of the Old Republic** (KOTOR), a BioWare ruma em direcção ao Oriente com Jade Empire, jogo que nos propõe descobrir "o que a China poderia ter sido se as suas lendas fossem verdadeiras".
Encarado como "o culminar de vários conceitos que começaram a ser explorados em KOTOR", Jade Empire tem a seus ombros a dura responsabilidade de estar à altura dos jogos clássicos de role play (RPG) que definem o passado da produtora canadiana. Este projecto é também marcado pelo abandono das regras de Dungeons & Dragons (o que faz com que a propriedade intelectual seja totalmente da BioWare) e pela estreia de um sistema de combate em tempo real – decisões que certamente não agradam a alguns, mas que revelam uma intenção de alagar o apelo que um RPG pode ter no mercado dos jogadores casuais.
Primeiro que tudo, esclareça-se o sentido de RPG de acção, rótulo atribuído a Jade Empire. De acordo com as palavras dos próprios produtores, "Jade Empire é, primeiro, um jogo de role play [...] e só depois um jogo com um sistema de combate em tempo real".
E contrariamente ao que muita gente pensa, um RPG não se caracteriza apenas pela construção e desenvolvimento

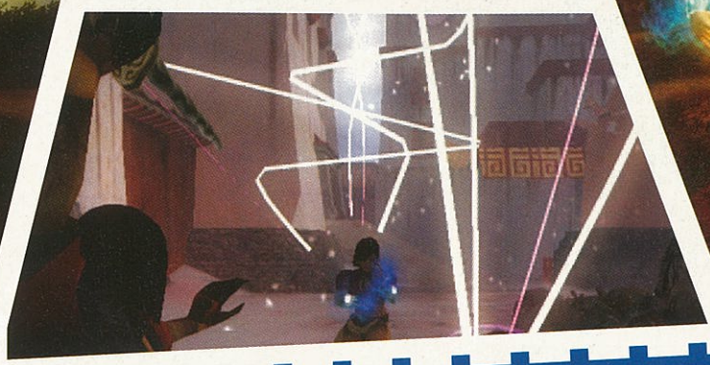
Sistema: **Xbox**
Editora: **Microsoft**

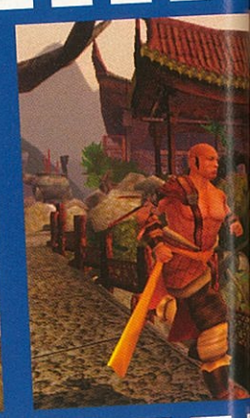
SITES RELACIONADOS
http://jade.bioware.com
www.xbox.com/en-us/jadeempire

TEMA DE CAPA

dos atributos de uma personagem. Na acepção clássica (e correcta), um RPG implica também uma forte componente narrativa, onde os intervenientes podem dialogar, tomar decisões e ultrapassar diversos tipos de dificuldades (que não apenas de combate) para cumprir demandas, sejam estas cruciais ou não à trama principal.
À semelhança do que aconteceu com KOTOR, em Jade Empire a BioWare pega num imaginário muito rico (o que pode ser mais rico do que a cultura e mitologia de uma nação milenar?) e dedica-lhe milhares de horas de pesquisa. Tudo para que o resultado final seja suficientemente fiel às lendas e valores culturais, mas entrepondo sempre um distanciamento salutar à criatividade. Assim, Jade Empire terá muito folclore chinês, algumas referências características de várias dinastias e ocasionais pormenores tecnológicos que o afastam do ambiente arcaico em que por vezes aparenta estar – esta conjugação fará o jogador crer que o mundo onde se encontra teve uma evolução e, por isso, um passado rico em história.
A exclusividade para Xbox é certamente um dissabor para muitos, mas o facto permitiu criar um novo motor gráfico, de segunda geração, optimizado para a plataforma – relembramos que o motor de KOTOR foi criado para correr em ambos PC e Xbox. Na prática, isto implica "modelos com cerca do triplo do detalhe dos presentes em KOTOR" e cenários ainda mais luxuosos, onde não falta o efeito do vento nas ervas e uma imensidão de objectos decorativos e respectivas animações. Para além do óbvio *eye candy*, o facto ajudará a criar diálogos mais cinematográficos, onde não falta a transição de planos e a presença de voz *off* a acompanhar todas as linhas de texto das personagens no jogo.
O esqueleto das personagens, face aos de KOTOR, também foi mudado de forma a suportar captura de movimentos, obtida em conjunto com peritos em artes marciais que, para além de espernear, deram valiosas sugestões à equipa: "não se traz o campeão nacional de uma modalidade para depois simplesmente ignorar o que ele tem a dizer", argumenta a BioWare. Estes movimentos são a base da grande novidade de Jade Empire: o sistema de combate em tempo real. Acabou-se a gestão táctica de combates, a palavra de ordem agora é acção e pancadaria. O sistema não será tão directo como o de um **Soul Calibur** ou **Mortal Kombat**, mas será igualmente versátil. Nas batalhas, a normal perspectiva na terceira pessoa (por trás do jogador e ligeiramente acima dos ombros) muda para um plano lateral, enquadrando o jogador com os inimigos. Depois, há que desfalcar a vitalidade do adversário encadeando eficazes combinações entre artes marciais, armas ou magia – são estas as três grandes escolas de **Jade Empire**, pelas quais se espalham mais de 30 estilos de luta distintos em que o jogador se pode especializar. Não há artes marciais reais, mas há um leque de movimentos com uma base realista e algumas manobras mais ousadas que enaltecem o espectáculo. Afinal, num jogo as leis da física podem ser dobradas.
O domínio das armas é relativamente similar, mas aqui a atenção recai sobre o estilo de

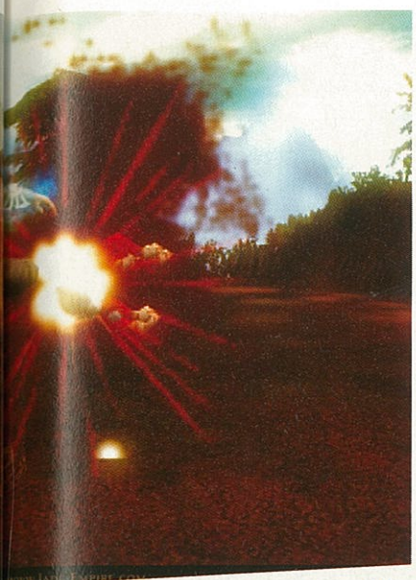
TEMA DE CAPA





armas improvisadas. Claramente inspirada nos filmes de acção de Hong Kong, esta categoria permite ao jogador usar o cenário a seu favor, pegando em cadeiras, traves de madeira e valiosos jarros (entre outros) para arremessar ao adversário.
Quanto à escola de magia, divide-se em duas categorias: uma é o ... err... transformismo?, que permite ao jogador assumir a forma de seres mitológicos cuja alma tenha sido capturada; a outra é a categoria de feitiços que, a troco de Chi (uma unidade mágica), permite combater à distância com bolas de fogo ou até usar o estilo *dirty fighting*, um leque de magias politicamente incorrectas que pode, por exemplo, cegar o adversário.

Cada modalidade tem seus prós e contras (defesa, poder, rapidez) e durante os combates é essencial que o jogador alterne entre diferentes estilos para conseguir superar a "estratégia" do adversário. Pelo pouco que pudemos observar dos combates, estão bastante animados, espalhafatosos e, sobretudo, imaginativos.
Para Jade Empire, a BioWare não irá suportar os elementos evolutivos da personagem na mecânica de Dungeons & Dragons. A criação da personagem, o desenvolvimento dos atributos principais e secundários, as especializações e a mecânica de combate usam um molde criado de raiz pela produtora, ainda que hajam evidentes influências de D&D, como aliás há em quase todos os RPGs.
Uma tradição a manter é a possibilidade de acompanhar a história de diferentes perspectivas. Citando os produtores, "as pessoas gostam de optar nos seus jogos. Gostamos de encarar isso como um amadurecimento da indústria quando podemos incluir uma alternativa à história do herói que salva o mundo. As pessoas não só aceitam o caminho do anti-herói, como o desfrutam tanto quanto o caminho tradicional". Com um tom reprovador, Confúcio diria: "mil dias não bastam para aprender o bem; mas para aprender o mal, uma hora é demais". Mas nós continuamos a preferir a máxima de **Dungeon Keeper**: "É bom ser mau!" – nos jogos, isto é.
Em segredo de estúdio continua a estar a pedra basilar de Jade Empire: a narrativa. Sabe-se que o jogador será o discípulo de um prestigiado mestre de artes marciais, encarregado de tomar conta da sua aldeia situada numa paradisíaca terra chamada Dois Rios – uma espécie de Shire lá do sítio, onde tudo é verde e pequenino – e pouco mais.
Quanto aos moldes de evolução do enredo, serão os clássicos.
O jogador tem um começo humilde, por vezes mesquinho, mas esperam-no grandes feitos e complexas decisões onde não faltaram dilemas éticos e morais e alguns enigmas. E o Mundo das Sombras, onde habitam espíritos malévolos e criaturas horrendas, é uma dimensão paralela ao mundo real.
Quem jogou KOTOR conhecerá



por certo o nome Ebon Hawk. No jogo, esta nave era a base de operações do jogador, onde este podia forjar itens, aprofundar as relações com outras personagens e decidir quem o acompanhava nas missões. A aldeia de Dois Rios terá esta função em Jade Empire mas, segundo os autores, de uma forma visualmente mais gratificante e com bastante mais interesse. À medida que o jogador evolui no jogo, a aldeia cresce e enriquece. Surgem novas personagens, estátuas vão sendo erguidas e mais funcionalidades são desbloqueadas. Este tipo de evolução, complementar ao da personagem, reforça o factor de recompensa e é mais um incentivo para progredir viciadamente no enredo.
Sabemos que a grande expectativa pode ser o pior inimigo de um jogo, filme ou álbum, mas no caso de Jade Empire, tendo em conta o percurso de qualidade crescente da BioWare e o facto de este ser o primeiro RPG em que a produtora tem total controlo sobre a propriedade intelectual e, por isso, total liberdade criativa, não acreditamos que haja lugar para grandes desilusões.

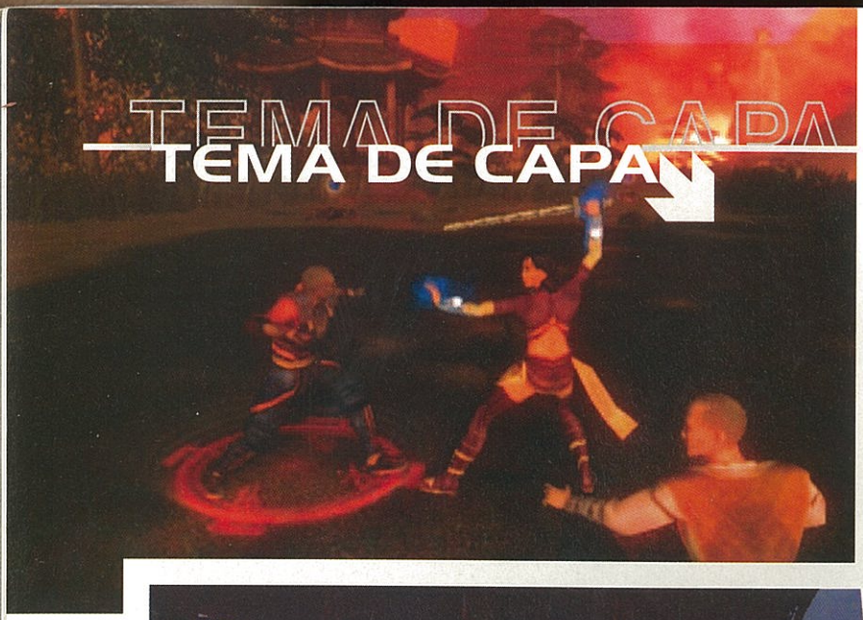
Frederico Teixeira

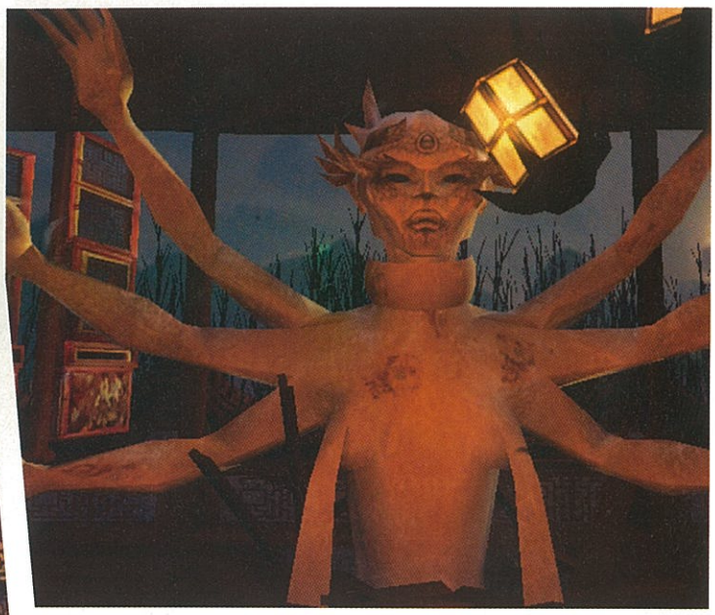
PREVISÃO
Natal 2004

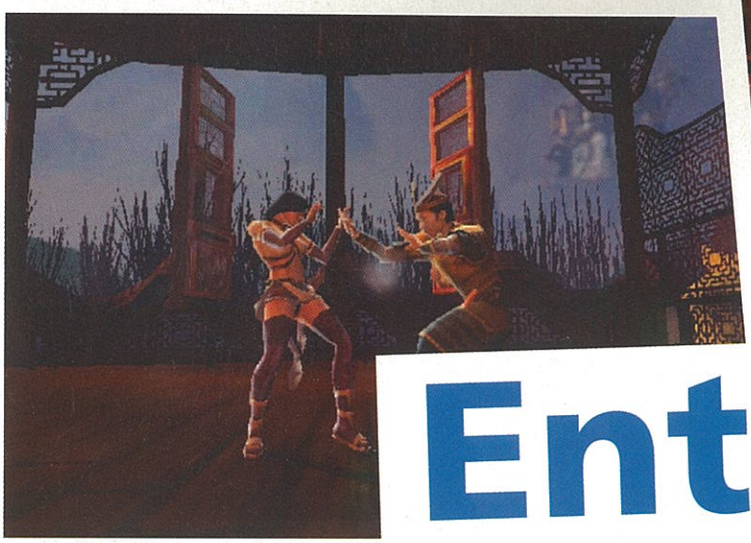
Software medicinal

O resultado de três médicos com conhecimentos de programação que conseguem juntar cem mil dólares chama-se BioWare Corporation. A editora foi fundada em 1995 pelos doutores Ray Muzyka, Greg Zeschuk e Augustine Yip –, após terem provado ser capazes de conceber bom software na área medicinal, a BioWare surge com o objectivo de produzir ainda melhor software medicinal e... videojogos.
Entre dias passados na empresa e noitadas em clínicas, demora apenas um ano para que os três médicos canadianos completem o seu primeiro jogo, **Shattered Steel**. Não é um grande sucesso mas, em conjunção com outros modelos de negócio, rende dinheiro suficiente para alimentar a produção do próximo projecto, **Baldur's Gate** – outro dos sonhos de Zeschuk e Muzyka, conhecidos por devorar cada RPG de papel e computador, principalmente Dungeons & Dragons. Aclamado mundialmente pela indústria, pelos media e pelos jogadores, Baldur's Gate marca o começo de uma longa cruzada que tem levado a equipa a apresentar um crescente leque de sucessos, não fossem **Icewind Dale, Baldur's Gate II**, Neverwinter Nights e o mais recente Star Wars: Knights of the Old Republic, grandes referências no género.
Uns chamam-lhe a nova Blizzard, outros descrevem-na como a melhor fonte de histórias interactivas, mas nós questionamo-nos: no meio de tantos contos o que é que aconteceu ao software medicinal? Preferiram entreter o mundo a ajudar a salvá-lo?

F.T.







Entrevista

Corte e costura

Ray Muzika, Jim Bishop e Greg Zeschuk

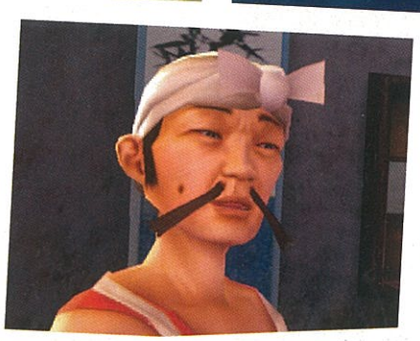
Poderíamos abrir esta entrevista dizendo: acessíveis à abordagem feita pela Mega Score, os três médicos que formaram a BioWare, Ray Muzika, Jim Bishop e Greg Zeschuk, responderam a algumas questões sobre o seu novo jogo de role play, Jade Empire.

Infelizmente, a realidade é que numa curta sessão de *copy + paste*, a relações públicas da BioWare, Teresa Contesta, respondeu indirectamente às nossas questões usando as frases que os três chefes já tinham dito noutras entrevistas, e cortou as perguntas para as quais ainda não haviam respostas dadas. É um método... contestável, tipo linha de montagem, que não esperávamos de uma das produtoras mais queridas de jogadores e crítica, mas que mesmo assim cumprirá a missão de esclarecer algumas dúvidas dos leitores.

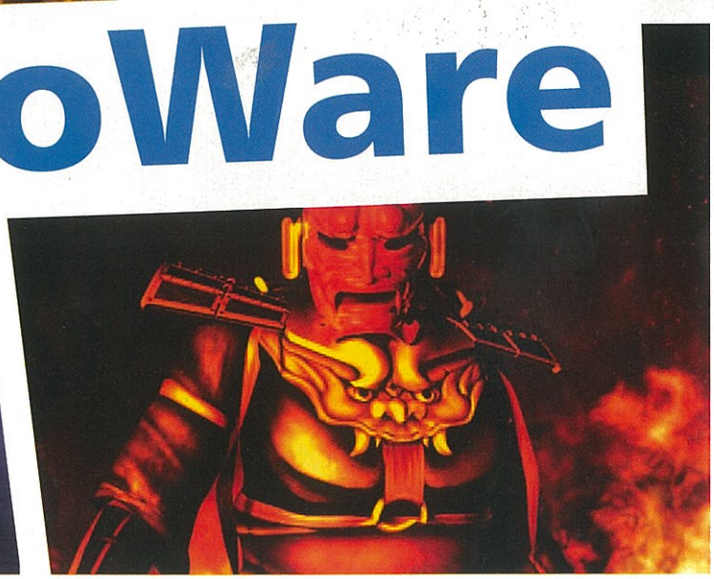
Mega Score (MS): De onde partiu a ideia de Jade Empire? O jogo é uma operação de charme para tentar ultrapassar a dificuldade da Xbox em penetrar o mercado Japonês (daí a apresentação oficial no Tokyo Games Show)?

Ray Muzyka (RM): Há perto de dez anos que eu e o Greg Zeschuk sonhávamos com a ideia de Jade Empire. Sempre achámos o conceito interessante e queríamos esperar pela altura ideal na história da BioWare para avançar com o jogo. Queríamos ter a experiência suficiente como companhia, para conceber o primeiro projecto onde propriedade intelectual é totalmente nossa [N.R. – todos os outros jogos da BioWare tiveram associações a propriedade intelectual de terceiros, como os universos Star Wars ou Dungeons & Dragons]. Além disso, queríamos esperar pela plataforma ideal: a Xbox é um sistema tecnologicamente avançado, que permite atingir as nossas metas de design para Jade Empire.

MS: Existirão semelhanças entre o sistema de yin e yang de Jade Empire e a abordagem do lado da Luz e do lado Negro da Força de Knights of the Old Republic



à BioWare



(KOTOR)? Quão viável é percorrer caminhos diferentes na aventura?

Jim Bishop (JB): Um dos aspectos mais explorados em Jade Empire é o poder: para que serve, como usá-lo e se o poder e a virtude podem coexistir. O jogador estará sempre a braços com este dilema e as suas escolhas de uso e abuso de poder – enveredando pelo caminho do Bem ou do Mal – têm um grande impacto na personagem e no mundo. Ainda não podemos falar de todas as ramificações destas escolhas, mas podemos avançar que os nossos planos vão além do que foi feito em KOTOR.

Greg Zeschuk (GZ): Jade Empire tem importantes valores de cariz místico e moral que tornam a linha do Bem e do Mal mais ténue do que em KOTOR. O espectro de decisões é mais realista, havendo acções do Bem e do Mal e uma séria de acções entre os extremos. A história de Jade Empire é verdadeiramente épica e força o jogador a tomar decisões difíceis – estamos muito satisfeitos com os contornos que o enredo está a ganhar. É com base nestas decisões que a personagem do jogador evoluiu – cremos que as pessoas ficarão surpresas com os resultados! Estamos a tornar a narrativa num desafio, que impressionará o jogador simultaneamente pela sua veemência e subtileza.

MS: Jade Empire marca um divórcio entre a BioWare e as regras e mecânica de Dungeons & Dragons?

JB: Para Jade Empire concebemos um novo e poderoso sistema adequado aos combates com artes marciais em tempo real. Ainda que simples, o sistema é elegante – existem três atributos primários (Corpo, Mente e Espírito) que correspondem a três atributos secundários (Vigor, Concentração e Chi). A sua combinação determina a progressão da personagem, juntamente com os estilos de luta, que são um importante elemento táctico no jogo.

MS: Os próximos lançamentos continuarão a estrear-se na Xbox? Existem planos de lançamentos para outras consolas ou PC?

GZ: De momento estamos ocupados a trabalhar em outros dois projectos – um para consolas e outro para PC (com possível extensão a consolas). Também temos algumas parcerias com outras produtoras em grandes projectos. Na BioWare tendemos a passar muito tempo a planear um projecto antes de iniciar a sua produção – e preferimos anunciar os jogos quando já temos algo de interessante para mostrar. Não demorará muito até que os nossos próximos títulos sejam revelados [N.R. – após a realização desta entrevista, foi anunciado o lançamento de **KOTOR II: Sith Lords** para Xbox e PC"].

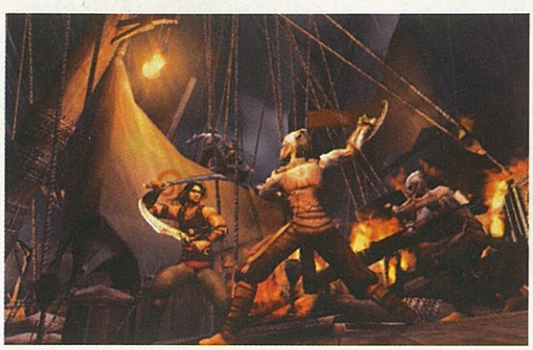
Entrevista conduzida por Frederico Teixeira

Prince Of Persia 2

Depois de aprender a manipular o tempo em **The Sands Of Time**, o Príncipe continua a sua viagem por uma ilha amaldiçoada, uma terra que tem tanto de misteriosa como de perigosa.
A única maneira de sobreviver é dominando novos movimentos de combate corpo-a-corpo enquanto explora e conquista o submundo da ilha. A manipulação de elementos do cenário, dos próprios inimigos e o uso de várias armas (que, quando combinadas, criam ataques devastadores) vão permitir a cada jogador especializar-se num estilo de luta. O combate à distância não foi esquecido e permite a delineação de diversas tácticas.
Prince Of Persia 2 será mais longo que o antecessor e ainda mais bonito.

Sistema: **PC/PS2/Xbox/GC**
Género: **Acção**
Editora: **Ubi Soft**

PREVISÃO
4º TRIMESTRE 2004

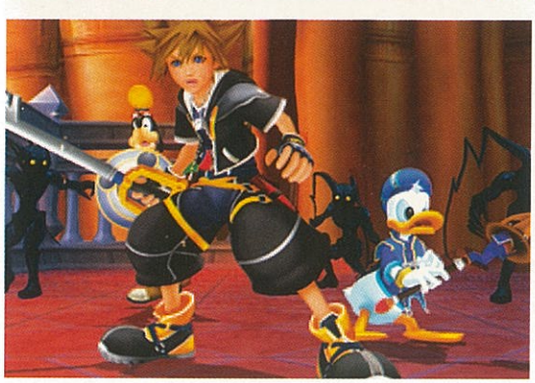


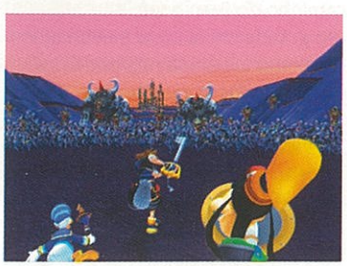
Kingdom Hearts II

O fantástico jogo de Role Play (RPG) que juntou personagens da Disney com heróis humanos num mundo próprio de **Final Fantasy** vai regressar.
O primeiro Kingdom Hearts vendeu quatro milhões de cópias, fruto da combinação de dois universos mágicos pelas mãos da Square, criadora da série de RPG com mais sucesso das consolas.
Em Kingdom Hearts II, Sora procura os amigos Kairi e Riku enquanto Donald e Pateta buscam o seu rei. Pelo caminho vão combater os Heartless e um novo vilão que atenta à paz instalada.
Como no título anterior, há muitos desafios para ultrapassar e o enredo encontra-se repleto de momentos emocionantes.
O sistema de batalha mantém-se simples e intuitivo, com uma interface acessível para todo o tipo de jogadores.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Aventura**
Editora: **Sony**

PREVISÃO
N.D.





EM PROJECTO

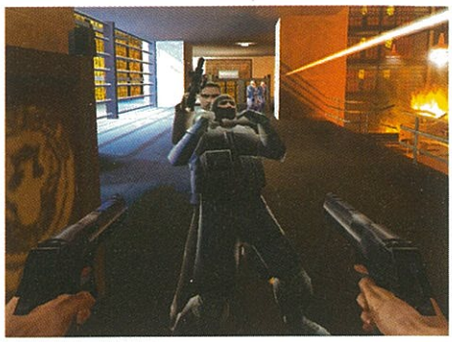
Sega SuperStars

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Clássico**
Editora: **Sega**

Previsão: **2004**

A Sega prepara-se para revolucionar o Eye Toy com um título que reúne grandes figuras dos seus jogos mais famosos. Em vez de colocar o jogador à distância de um comando, a Sega vai fazer dos fãs parte integrante da acção. Recolher anéis e viajar por tubos a alta velocidade com Sonic, lutar com Akira de **Virtua Fighter**, dançar no cenário de **Samba de Amigo** ou interagir com AiAi de **Super Monkey Ball**, são alguns dos desafios propostos num vasto conjunto de minijogos.

GoldenEye: Rogue Agent

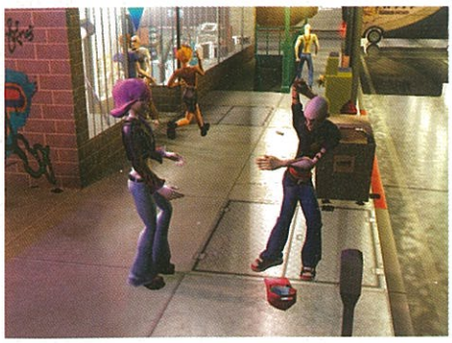


Sistema: **PS2/Xbox/GC**
Género: **Acção**
Editora: **Electronic Arts**

Previsão: **Natal 2004**

Porquê salvar o planeta quando pode governá-lo? É com esta frase que a Electronic Arts apresenta o novo título baseado no universo dos agentes 00. Desta feita, o jogador trabalha para Goldfinger numa luta contra Dr. No pelo controlo do mundo do crime. A personagem principal é construída de raiz com atributos físicos e um olho sintético (daí o nome do jogo) definidos pelo utilizador. Níveis espalhados pelo globo e a participação de nomes sonantes do cinema continuam imagens de marca da série.

The Urbz



Sistema: **PS2/Xbox/GC/GBA**
Género: **Estratégia**
Editora: **Electronic Arts**

Previsão: **Final 2004**

A Maxis recria a essência de viver numa cidade dividida em zonas distintas e povoada por Urbz com empregos e estilos de vida diferentes. Depois de encontrar uma profissão (empregado num bar de sushi ou num talho, por exemplo), o objectivo é cumprir as missões dadas pelos chefes. O sucesso na execução dos objectivos abre a porta a merecidas promoções e garante acesso a interacções sociais capazes de influenciar em maior ou menor grau outros Urbz.

Tekken 5

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Editora: **Namco**

Previsão: **2004**

Virtua Fighter é o jogo que a Namco pretende superar com Tekken 5, a sexta versão do popular título de luta. Está de regresso a maioria dos elementos de Tekken 4 aos quais se juntam personagens inéditas com uma história ligada às demais e cenários com um nível de interactividade nunca visto na saga. Por agora não foram revelados muitos pormenores, apenas a inclusão de combos intercalados com outros.

Dreamfall: The Longest Journey

Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Editora: **Funcom**

Previsão: **Final 2005**

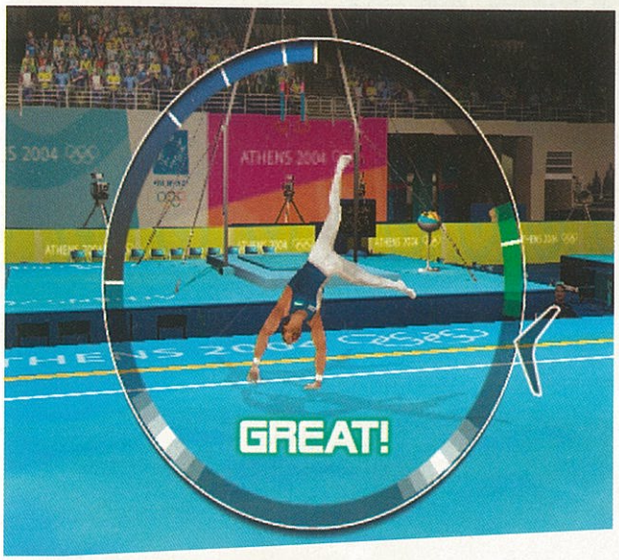
The Longest Journey era uma excelente aventura testada em Mesa-Redonda na Mega Score, mas nunca viu um acordo de distribuição para Portugal. Se Dreamfall tiver melhor sorte, os jogadores poderão ver um mundo que ganhou novas formas, mais ligadas à acção: lutas com adversários inteligentes, *stealth*, muitos puzzles para resolver e minijogos para todos os gostos. A história é vista da perspectiva de três personagens, susceptíveis de modificarem os vários mundos através de relacionamentos interpessoais.

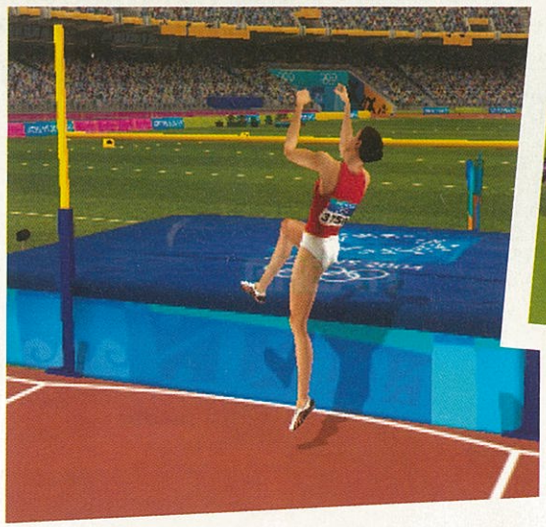
Splinter Cell 3

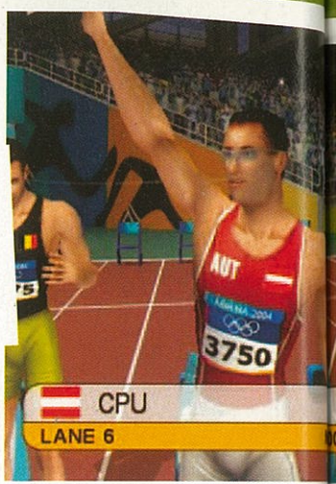
Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Editora: **Ubi Soft**

Previsão: **Final 2004**

A guerra da informação transformou-se no maior perigo à estabilidade mundial. No papel de Sam Fisher, o melhor agente do Third Echelon, o objectivo do jogador é investigar e eliminar fontes de possíveis ataques. A acção furtiva continua a ser o método preferencial de resolver as questões mas estará disponível uma mão cheia de novas armas, reais no ano de 2008. A inteligência artificial, gráficos e física beneficiarão de alterações importantes, tal como o *multiplayer* cooperativo que promete ser revolucionário.







Athens 2004

QUEM ME PAGA A CONTA DO CALISTA?

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **Eurocom**
Editora: **Sony Computer Entertainment**

SITES RELACIONADOS
www.scee.com

PREVISÃO
Julho 2004

As Olimpíadas deste ano são apontadas como o regresso a casa da maior competição desportiva a nível internacional. Atenas, a cidade que serviu de berço aos Jogos da era moderna em 1896, prepara-se para receber uma nova edição onde atletas de todo o planeta tentarão superar novamente todos os limites da motricidade humana. O espírito olímpico proclama que o importante é participar e não vencer, mas a Sony não parece comungar do mesmo sentimento. Para além de ter assegurado o exclusivo da licença para a PS2, a gigante nipónica entregou o desenvolvimento do jogo à Eurocom, uma produtora de créditos firmados cujo currículo inclui títulos como **James Bond 007: Nightfire** e **Sphinx & The Cursed Mummy**. Definitivamente, a Sony quer conquistar a medalha de ouro a todo o custo. Pela amostra a que tivemos acesso, Athens 2004 tem tudo para se tornar num excelente jogo. O primeiro sinal de que as coisas estão bem encaminhadas é que o produto virá totalmente localizado para a língua portuguesa, um detalhe importante se atendermos ao apelo universal da obra para os jogadores casuais. Já os fãs de atletismo reconhecerão a voz de Luís Lopes nos comentários às provas desta disciplina, mais um exemplo da atenção prestada pela Sony aos (pequenos) pormenores que envolvem uma proposta deste género. Arcada e Competição são as duas principais vertentes de Athens 2004. A primeira inclui um modo de treino para nos familiarizarmos com os controlos de cada prova e três torneios com premissas distintas. O Troféu permite-nos desbloquear opções secretas à medida que progredimos nas modalidades. Já a Festa aproveita os famosos tapetes de dança da PS2 para reinventar, por completo, a interface do jogo: em vez de premirmos, freneticamente, os botões X e O do *gamepad*, pisamos (a ritmo de corrida) os mesmos botões gravados no tapete colocado no solo! Quanto ao Desafio, é um evento especialmente preparado para despiques entre um máximo de quatro pessoas em simultâneo. Existem 25 provas que variam entre áreas tão díspares como a ginástica, natação e halterofilismo, entre outras. O atletismo arrecadou a fatia de leão do jogo: está cá tudo, desde as corridas de 100 aos 1500 metros, passando pelo salto em

altura, comprimento e salto à vara, lançamento do disco, peso e dardo, triplo salto e os complexos 110 metros barreiras. A velocidade e o meio-fundo foram privilegiados em detrimento das corridas mais longas, uma decisão que teve certamente em conta a necessidade de não maçar os jogadores com eventos de grande duração. Mesmo assim, seria interessante se a Sony incluísse, à última da hora, uma prova de dez mil metros ou a própria maratona, mesmo em regime facultativo só para os atletas mais ousados.

Para quem prefere a frescura das piscinas, Athens 2004 reserva quatro etapas correspondentes às principais técnicas da modalidade: bruços, costas, mariposa e estilo livre. Aqui, é preciso não ser só lesto a premir os botões como também a recarregar os pulmões de oxigénio para evitar uma tragédia em plenos Jogos Olímpicos.

Provas de tiro, levantamento de halteres, equitação e ginástica completam o ramalhete.

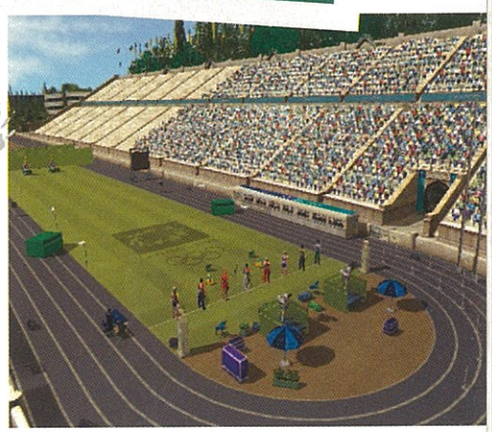
Os diferentes métodos de controlo em cada evento são um dos aspectos mais interessantes do jogo pois, segundo o que nos foi dado a experimentar, são de fácil memorização após alguns minutos de treino. Existe, todavia, uma situação que urge ser revista: as instruções sobre como jogar em cada prova estão apresentadas num português demasiado confuso que não ajudam a esclarecer qualquer dúvida sobre a interface. A Sony não precisará, certamente, de ir buscar Edite Estrela para tornar as regras mais explícitas para todos os jogadores...

A inclusão dos hinos e o posicionamento das câmaras são outras picuinhices que gostaríamos de ver melhoradas numa versão final que promete captar a excitante atmosfera das Olimpíadas. Reúnam-se quatro pessoas defronte do televisor e o divertimento é garantido.

Jorge Vieira

EXPECTATIVA

Uma agradável surpresa. Tem potencial para se transformar num dos melhores *party-games* deste Verão.



Viagem no tempo

Na década de 80, Daley Thompson (um atleta britânico que se celebrizou ao conquistar duas medalhas de ouro, em Olimpíadas consecutivas, na prova do decatlo) foi elevado a ícone dos videojogos graças a uma série de títulos que recriavam as principais provas do atletismo e não só. Memórias de uma época em que, tal como ainda hoje, o jogador suava e ganhava calos nos dedos de tanto bater nas teclas do computador.

Daley Thompson's Decathlon (Spectrum, 1984) – Uma experiência indescritível. A jogabilidade parecia inesgotável tal era o desejo do jogador em bater os seus próprios recordes. Tal e qual um atleta profissional, sublinhe-se.

Daley Thompson's Olympic Challenge (Spectrum, 1988) – A mesma receita de há quatro anos atrás, agora reforçada com melhores gráficos e um inovador sistema de treinos.

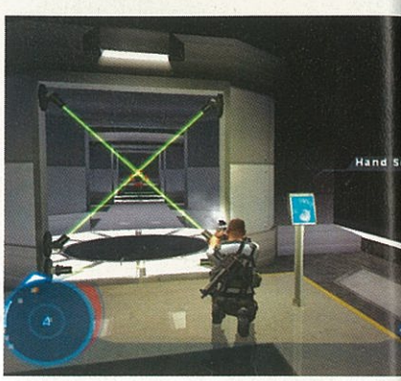
International Track & Field (PlayStation, 1996) – Os Jogos Olímpicos entram finalmente na era do 3D. Um jogo que tinha nas corridas para quatro jogadores em simultâneo uma das suas principais mais-valias.

Sydney 2000 (PC, PlayStation, 2000) – A adaptação oficial das últimas Olimpíadas. Editada pela Eidos, incluía uma apreciável variedade de provas em detrimento da habitual receita de atletismo.

J.V.

Syphon Filter: Omega Strain

NOVA GERAÇÃO BASTARDA



Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Sony**
Editora: **Sony CE Portugal**

SITES RELACIONADOS
www.playstation.com
www.scee.com/games/gamesInfo.jhtml

PREVISÃO
28 Maio 2004

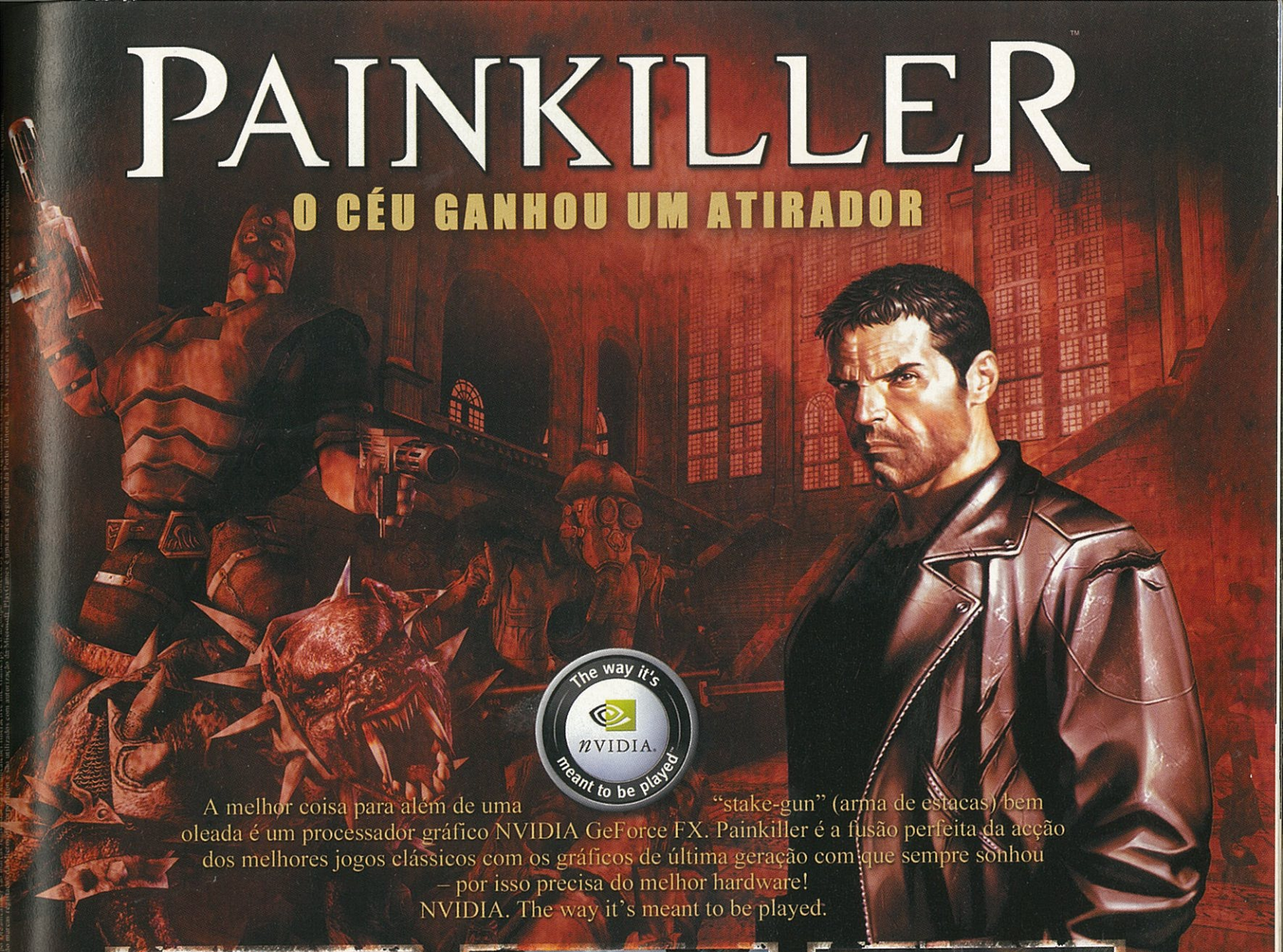
Após três boas edições para PSOne, Syphon Filter (SF) chega à PlayStation 2 com o subtítulo Omega Strain. Uma chegada tardia que, por enquanto, está longe de ter o mesmo valor que na sua plataforma de origem.
Num futuro próximo, diversos surtos de um vírus mortal ameaçam a existência humana. Os suspeitos do costume são os terroristas, mais concretamente uma organização liderada por Mara Aramov recentemente evadida de uma prisão de alta (?) segurança. Na outra face da moeda está Gabe Logan, protagonista dos anteriores episódios de SF e agora responsável por uma organização anti-terrorista na qual o jogador é um recruta.
Assim, durante 17 missões, temos de provar a nossa competência e salvar a humanidade com alguns momentos de acção furtiva a quebrar uma acção geralmente linear e frontal, enformada numa perspectiva na terceira pessoa.
O sucesso de cada missão pode ser absoluto ou relativo, sendo isto reflectido na quantidade de armas e acessórios que são desbloqueados. Perto do fim do jogo, se as coisas correrem bem, o jogador deverá ter um invejável arsenal ao seu dispor.
Nesta fase, o principal problema de Omega Strain, mais que a acção desmiolada ou *déjà vu* da história, é um sistema de controlo tenebroso. Em vez de seguir modelos como **Splinter Cell**, onde ambos os joysticks analógicos controlam a movimentação da personagem, a equipa resolveu optar pelo clássico e incompleto método que usa apenas um dos manípulos. A falta de dinamismo na câmara obriga a uma reorientação a meio da acção e a ordem de encadeamento de certas acções obriga ao cruzamento, humanamente impossível, dos dedos no *gamepad*.
O grande mote do jogo é a extensão de nove das 17 missões a um modo cooperativo online, para dois a quatro jogadores. Este modo suporta os headsets USB ou SOCOM para combinar estratégias e jogar em equipa. Contudo, por muito apelativa que se revele esta funcionalidade, se a produtora não reestruturar a interface corre o risco de ver os seus esforços caírem por terra.

Frederico Teixeira

EXPECTATIVA
Se o método de controlo do jogo não for reestruturado, a expectativa não é grande...

PAINKILLER™

O CÉU GANHOU UM ATIRADOR



A melhor coisa para além de uma "stake-gun" (arma de estacas) bem oleada é um processador gráfico NVIDIA GeForce FX. Painkiller é a fusão perfeita da acção dos melhores jogos clássicos com os gráficos de última geração com que sempre sonhou – por isso precisa do melhor hardware!
NVIDIA. The way it's meant to be played.

Monstros incrivelmente detalhados

Single e Multiplayer

Física avançada (Havoc™ 2.0)

"Não há dúvida que Painkiller caminha para se tornar o maior HIT de 2004" Gamechronicles.com

"Este é um sério concorrente aos prémios para os melhores FPS de 2004" Play Magazine

WWW.PAINKILLERGAME.COM

PC CD-ROM

XBOX

16+ www.pegi.info

PLAYS BEST ON ALIENWARE

POWERED BY gamespy

PEOPLE CAN FLY

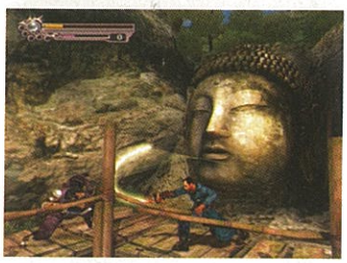
DREAMCATCHER

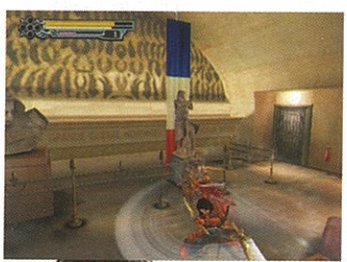
Rua da Restauração, 365 • 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 • Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt • Internet: www.playgames.pt

PlayGames®

Onimusha 3: Demon Siege

DA MINHA MORTE, A MINHA GLÓRIA





ANTEVISÃO

O terceiro e, teoricamente, último episódio da saga Onimusha é porventura o que mais destoa na trilogia. Não se assustem os fãs, pois o jogo continua a ser uma estranha e agradável combinação de *hack & slash* com resolução de enigmas, bem fundamentada pela história. Contudo, Demon Siege abandona os níveis pré-renderizados para passar a ter amplos ambientes tridimensionais que apostam na interactividade, possuindo um método de controlo analógico ideal para a ênfase que a acção ganhou.

O ritmo agora é mais frenético, o suficiente para nos fazer crer que este é um épico confronto final, aquele em que o herói do jogo, Samanosuke, acaba de vez com os planos do seu arqui-inimigo Nobunaga.

Se esta decisão for respeitada pela editora, podemos ter aqui uma versão oriental de **Legacy of Kain: Defiance**, também ele um jogo de acção conduzido por um enredo singular que traçava dois percursos paralelos (ver Caixa) e que conheceu um desfecho em apoteose. Saber quando parar e em que moldes é, cada vez mais, um dom.

Uma característica que acompanha a saga desde o primeiro episódio e se estende até ao final é a longevidade. Seja pelos elementos evolutivos do herói, ou pela descoberta de todos os segredos do jogo, ou até pela dificuldade crescente da acção, este é um dos poucos jogos que consegue motivar o jogador a reincidir na campanha.

À semelhança do que acontece com os jogos da Blizzard, a Capcom conseguiu transformar as sequências em Full Motion Vídeo (FMV) num dos cartões de visita de **Onimusha**. Mais do que em **Onimusha Warlords** ou **Onimusha 2: Samurai's Destiny**, os FMV que acompanham esta curta versão beta são simplesmente divinais.

Já no jogo, os autores persistem no uso de uma câmara fixa em pontos do cenário.

Trata-se de uma técnica frequente em jogos de origem nipónica e que, nas raras vezes em que é bem implementada, envolve a aventura numa dinâmica cinematográfica.

Mais uma vez, a avaliar pelo pouco que vimos do jogo, o posicionamento e transição das câmaras parecem estar menos problemáticos do que nas anteriores incursões – e um sonho face a jogos como **Ninja Gaiden**.

É cedo para alvitrar sobre o sucesso de Demon Siege. Afinal, apesar de ser um jogo de acção, o combustivel que faz a máquina mover é o enredo e desse apenas vimos pontas soltas e descrições em papel. Contudo, a estender-se o nível da narrativa dos antecessores a esta nova mecânica, o presságio é bom.

Frederico Teixeira

EXPECTATIVA

Onimusha ascende a trilogia e muda de mecânica, preparando-se para um desfecho épico.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Capcom**
Editora: **Electronic Arts**

SITES RELACIONADOS
http://www.capcom.com/oni3_intro.htmlwww.ea.com

Previsão
9 Julho 2004

Dois anjos no apocalipse

Samanosuke Akechi continua a ser o protagonista em Onimusha 3, mas há uma outra personagem controlável no jogo. Jean Reno, um actor há muito reconhecido em França e já com carreira em Hollywood, está de corpo e voz no jogo da Capcom. Com um percurso construído sobretudo em torno de papéis que acrescentam inteligência ao estereótipo do macho durão, Reno adequa-se à figura de Jacques Blank, um polícia francês que é apanhado na trama de Onimusha e que muito tem que chicotear pelos níveis fora. Esta é, de resto, a estreia no mundo dos videojogos do homem que tomou o comprimido azul quando foi convidado para fazer de Agent Smith em The Matrix.

F.T.

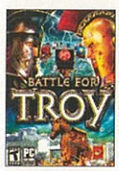
Battle For Troy

Estes gregos são loucos

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **THQ**
Editora: **THQ**

SITES RELACIONADOS
www.thq.com

PREVISÃO
N.D.



Golpe de marketing para aproveitar o mediatismo do filme Troy ou mero acaso, Battle for Troy (BFT) surge como um jogo de estratégia em tempo real que se propõe usar os cliques do rato para narrar a Ilíada. O estado actual do jogo ainda não nos permite corroborar se o percurso dos deuses e heróis da Grécia Antiga será fiel ao de Homero, nem sequer se é uma jornada de proporções épicas, mas dá indícios de uma campanha (na realidade duas, uma grega e outra troiana) que, rumando no sentido certo, podem ser um êxito.

Quem conhece **The Mark Of Kri**, um jogo de acção na terceira pessoa que saiu em 2003 para PlayStation 2, lembra-se certamente que se trata de um dos jogos que melhor transmitiu uma sensação de brutalidade. Primeiro éramos brindados com um mundo cândido, inocente, que parecia saído directamente dos estúdios da Disney com o selo M/6. As cores eram vivas, as copas das árvores albergavam passarinhos que cantavam melodicamente, e o jogador controlava um índio amante da Natureza. De repente, inaugurada a acção, ouvia-se o som estaladiço de costelas e pescoços a partir, enquanto se elaboravam sádicas coreografias de empalações e esventramentos. É este o contraste que existe em BFT. As unidades são todas bonitinhas e cartoonescas mas, quando vêem um inimigo, surge uma cena que lembra os confrontos de Obélix com os Romanos: as armaduras correm desenfreadamente a berrar em fúria, levanta-se uma nuvem de pó, alguns corpos são literalmente pregados ao chão e forma-se uma roda de bárbaros em seu redor que, sem qualquer piedade, fustiga virilmente o que outrora era um espécimen em óptimas condições. Tudo isto está já animado a preceito e com um bom nível de detalhe. Por ora, o *pathfinding* (capacidade dos bonecos encontrarem o melhor percurso no cenário) está mesmo em fase beta, e gostaríamos de ver a existência de formações no produto final. Afinal, o cerne do jogo é o comando semitáctico das unidades e gestão minimalista de bases. Como tal, há que compensar isto com uma mecânica militar mais trabalhada e/ou com a acção mais fundamentada pela narrativa. Um grande mote, como é o da Ilíada, não tem forçosamente que dar origem a um grande jogo, nem sequer nos parece que BFT venha a ser um daqueles títulos nobres que disputam pelo trono do género. Não, será mais da linhagem bastarda – entenda-se humilde e divertido.

Frederico Teixeira

EXPECTATIVA

Um jogo de estratégia em tempo real que pode vir a ser uma versão interactiva da banda-desenhada de Asterix, "A Zaragata", mas com gregos e troianos.

Av. das comunidades Europeias Nº396A Loja 1 e 2
2750-639 Cascais
Tel: +351 214864942 / +351 214823309
Fax: +351 214823319
nfo@heatransfer.pt, comercial@heatransfer.pt

www.heatransfer.pt

HSI'S LanHouse

Espaço para a sua Lan Party!

http://lanhouse.heatransfer.pt

Lanhouse é propriedade da Heatransfer Sistemas Informáticos Lda, 2001/2004. www.heatransfer.pt

Soluções Passivas

AMD Opteron / FX

Intel Xeon / P4

NEXUS

NOISE ABSORPTION MATERIAL

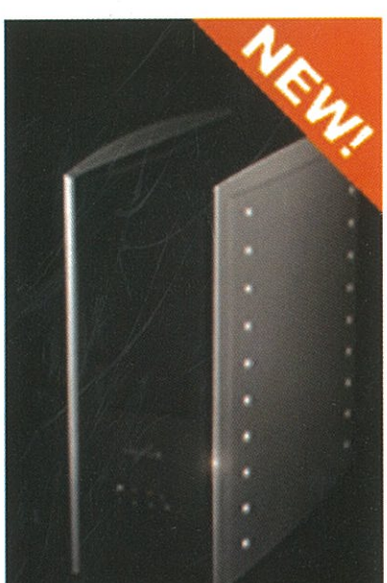
NEW!

DampTEK®

easy-mod.de SILVER COOLING REFERENCE AWARD

HARDWARE.INFO SILVER AWARD

NEW!

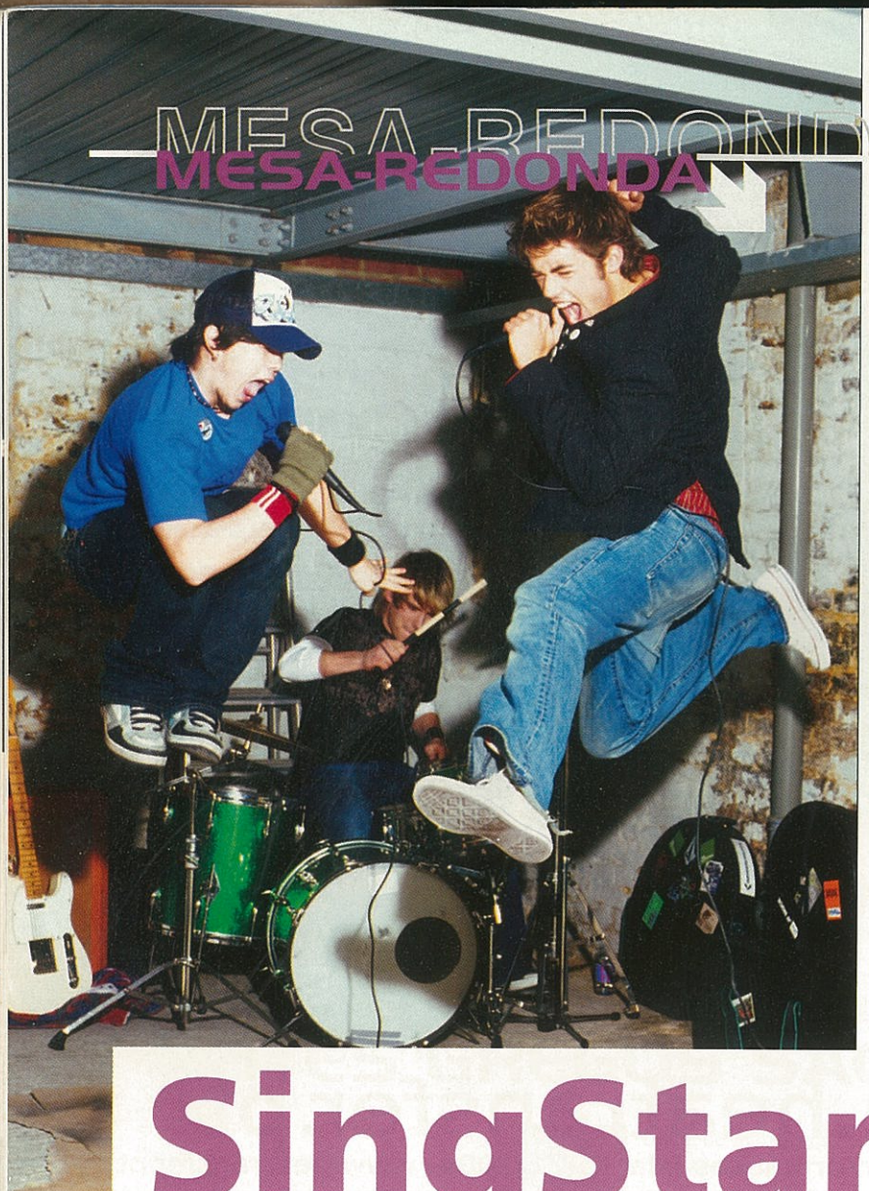


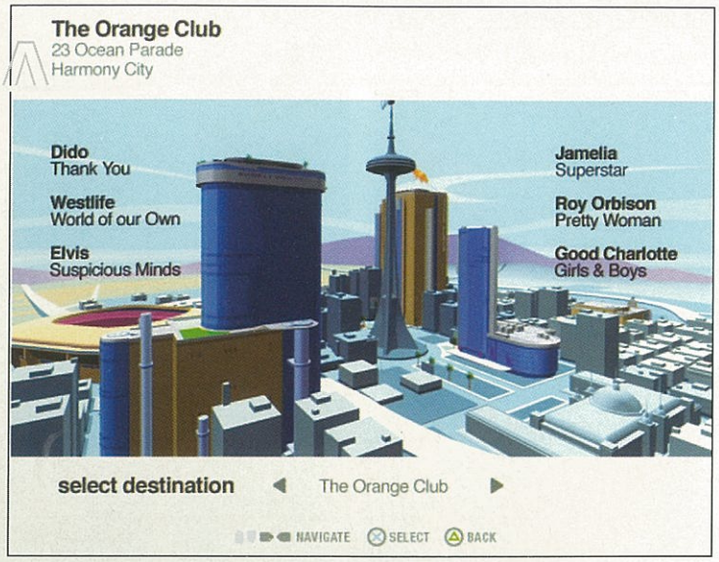
BreeZe

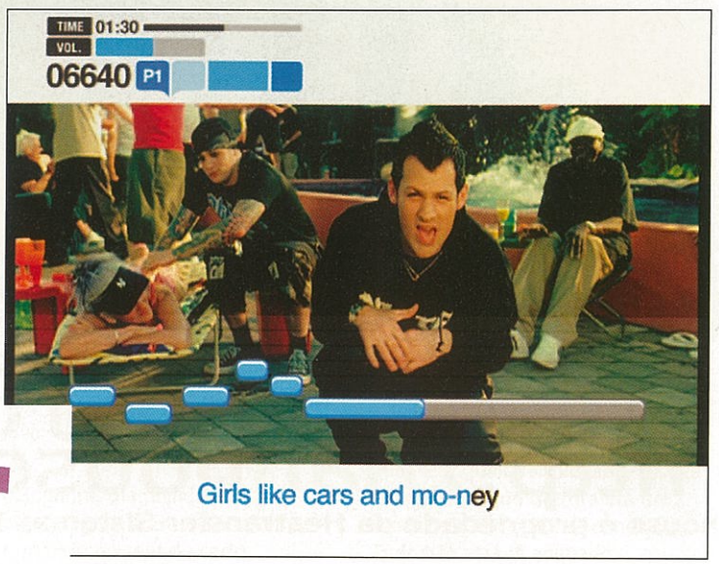
ULTIMATE COMPUTER CASE

Ultimate Quiet Cooling...

... for tough gamers







SingStar

Nasci para a música!

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Clássico**
Autor: **Sony London**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 707 232 310)**

SITES RELACIONADOS
www.scee.com

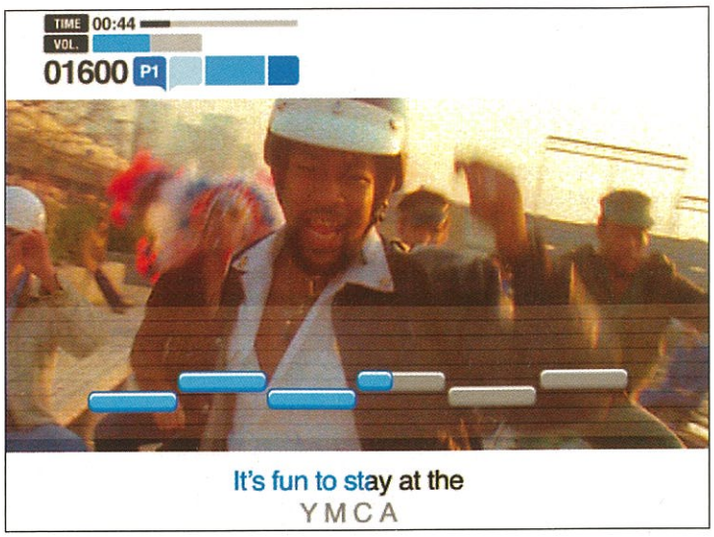
TRUQUES E DICAS
N.D.

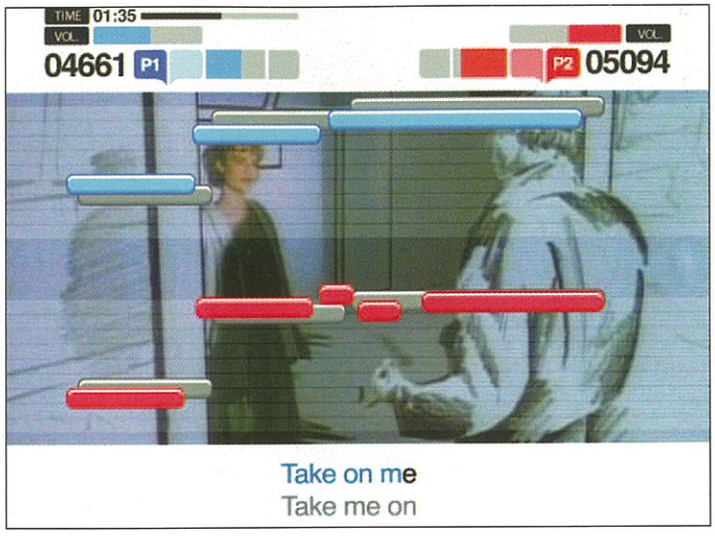
Estou perplexa! Estou maravilhada! Estou doida com isto! Foram dias a fio agarrada ao microfone (parem já com as risadinhas maldosas!), a cantar do fundo da minha alma e sem me preocupar com o que os vizinhos iam pensar. Sozinha, acompanhada, a tentar construir uma carreira ou a travar autênticas batalhas vocais contra os amigos, experimentei SingStar de todas as maneiras e feitios e foi a custo que o deixei ir embora. Contudo, tenho a certeza que os vizinhos agradecem.

Isto de ser artista tem muito que se lhe diga. Sei que actualmente os efeitos fazem maravilhas, mas assim ao natural, ou se tem voz ou não se tem. Não há como disfarçar as fífias, principalmente quando passamos ao modo *playback* e ouvimos a nossa prestação em toda a sua glória...

O drama, a tragédia, o horror de sermos confrontados com a dura realidade pode deixar traumas para a vida – a nossa e a daqueles que tiveram a pouca sorte de partilhar a experiência connosco. É claro que também é possível descobrir estrelas improváveis (oui, moi même!) e pasmar com tamanha musicalidade. Pronto, confesso que os resultados fantásticos que consegui foram no modo Easy e que, quando experimentei o Hard, perdi imediatamente todas as peneiras, mas o Medium não foi tão mau quanto isso...

Sinceramente, também não interessa muito se sou um "rouxinol" ou uma "cana rachada", porque a grande finalidade de SingStar é ser divertido e não castigar os corajosos que se arriscam a pegar no microfone. Desenvolvido exclusivamente para a PS2 e para lançamento na Europa, SingStar pretende acabar com o domínio dos japoneses nos jogos de música. Concorrente directo de **Karaoke Revolution**, da Konami, oferece uma experiência feita a pensar nos jogadores do Velho Continente. A lista de 30 músicas é bastante diversificada, levando-nos numa viagem que remonta ao tempo em que Elvis era "O Rei", passa pela época de ouro dos A-Ha (Take On Me) e pelo início de carreira de Madonna (Like A Virgin), relembra o furor de Ricky Martin (Livin La Vida Loca) e chega ao presente com êxitos de Dido, Atomic Kitten, Pink e Sugababes. O tom é predominantemente pop, para grande pena minha, que dediquei a minha adolescência às guitarradas do hard rock, mas resta-me o consolo de a minha voz ser (quase) tão boa (ou má?) quanto a de Madonna era em 1984, quando os efeitos especiais que os estúdios utilizam para melhorar





as vozes dos cantores ainda não estavam tão evoluídos quanto estão hoje. Considerando esta mulher um ícone, não poderia ser mais agradável para mim ver que SingStar acha que a minha voz é tão parecida à dela ao ponto de eu ter conseguido uma extraordinária classificação de "Hit Artist" com Like A Virgin. Tive sorte de esta música ser muito utilizada no modo Star Maker (a escolha da faixa é aleatória), incluindo na gravação da demo e do single, o que me ajudou bastante a construir uma carreira, passando rapidamente de cantora de duche a estrela das noites de karaoke e queridinha dos estúdios de gravação. Mas SingStar não é burro e para nos impedir o refúgio nas músicas que sabemos serem melhores para nós, penaliza a recorrência excessiva, chegando ao ponto de retirar a música da lista, caso a cantemos vezes demais. Assim sendo, não há outra alternativa senão ir variando, para que isso não aconteça. Depois de brilhar com as vozes das Sugababes, Atomic Kitten e Sophie Ellis Bexter, tive de tentar a sorte em terrenos menos seguros, embora tenha tido algumas surpresas agradáveis.

É que, felizmente, o software de reconhecimento de notas não se importa se estou a cantar uma oitava abaixo ou acima, desde que acerte nos dó, ré, mi. Isto significa que não só não preciso de dar cabo das cordas vocais para conseguir imitar o tom de Roy Orbison, como até consigo fazer boa figura a cantar Pretty Woman! Ah, suprema felicidade. A minha auto-estima está nas estrelas!

Depois de estar confiante em relação aos meus dotes vocais, estava pronta para enfrentar a concorrência. Os modos para múltiplos jogadores são, de facto, o grande atractivo de SingStar, porque o que é giro é humilharmos o próximo e a nós próprios e rirmos à gargalhada com a falta de jeito uns dos outros ou pasmarmos com os talentos ocultos que se revelam (como foi o meu caso, claro!). Há opções cooperativas (dah!) e de batalha para dois jogadores, mas o sucesso de qualquer festa é Pass The Mic, que permite duetos e duelos, admitindo um total de oito jogadores organizados em equipas. Os piores têm de passar o microfone e de ver os seus egos estilhaçados no chão, e os melhores podem ficar inchados de orgulho, mas devem lembrar-se que a fama é uma coisa efémera e ninguém garante que dure para além do próximo *round*... Ideal para quem gosta de fazer a festa em casa em vez de passar vergonhas ou ter de esperar eternidades pela sua vez num bar de karaoke, SingStar é exactamente aquilo que a PS2 estava a precisar para firmar a sua função de sistema entretenimento multiusos. Se for regularmente "alimentado" *por add-ons*, com mais músicas, SingStar vai "dar que cantar" durante muito tempo.

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

Quem canta, seus males espanta e SingStar vai ser, sem dúvida, o "jogo da felicidade" deste Verão.

MESA-REDONDA

CHUVA DE TOMATES

Não vale muito a pena falar dos apelos de SingStar para as pessoas que gostam de karaoke, pois são evidentes. Falemos antes do apelo que o jogo tem para aquele tipo que regra geral é arrastado pelos amigos para uma versão mais alcoolizada dos Ídolos, passando a noite em sofrimento auditivo. Aquele que normalmente só arranja coragem para soltar-se já fora do bar, com uma garrafinha de água gaseificada (natural) a fazer de microfone.
Para essas pessoas, SingStar é genial. Estar sob o olhar descontraído de amigos não é tão intimidante como ir para um palco e permite alguns momentos de verdadeira *stand-up comedy* que não acontecem nos bares de karaoke. A selecção das músicas também é inteligente e vai a todos os gostos.
Mais uma vez, a Sony vai ao encontro do mercado dos jogadores casuais e feminino com um excelente *party game*. É música: toda a gente gosta de música, ouve música e cantarola de forma mais ou menos privada. São este tipo de jogos, mais que um **Final Fantasy** ou até um **Vice City**, que contribuem para abrir mercado.

Frederico Teixeira

OPERAÇÃO TRIUNFO

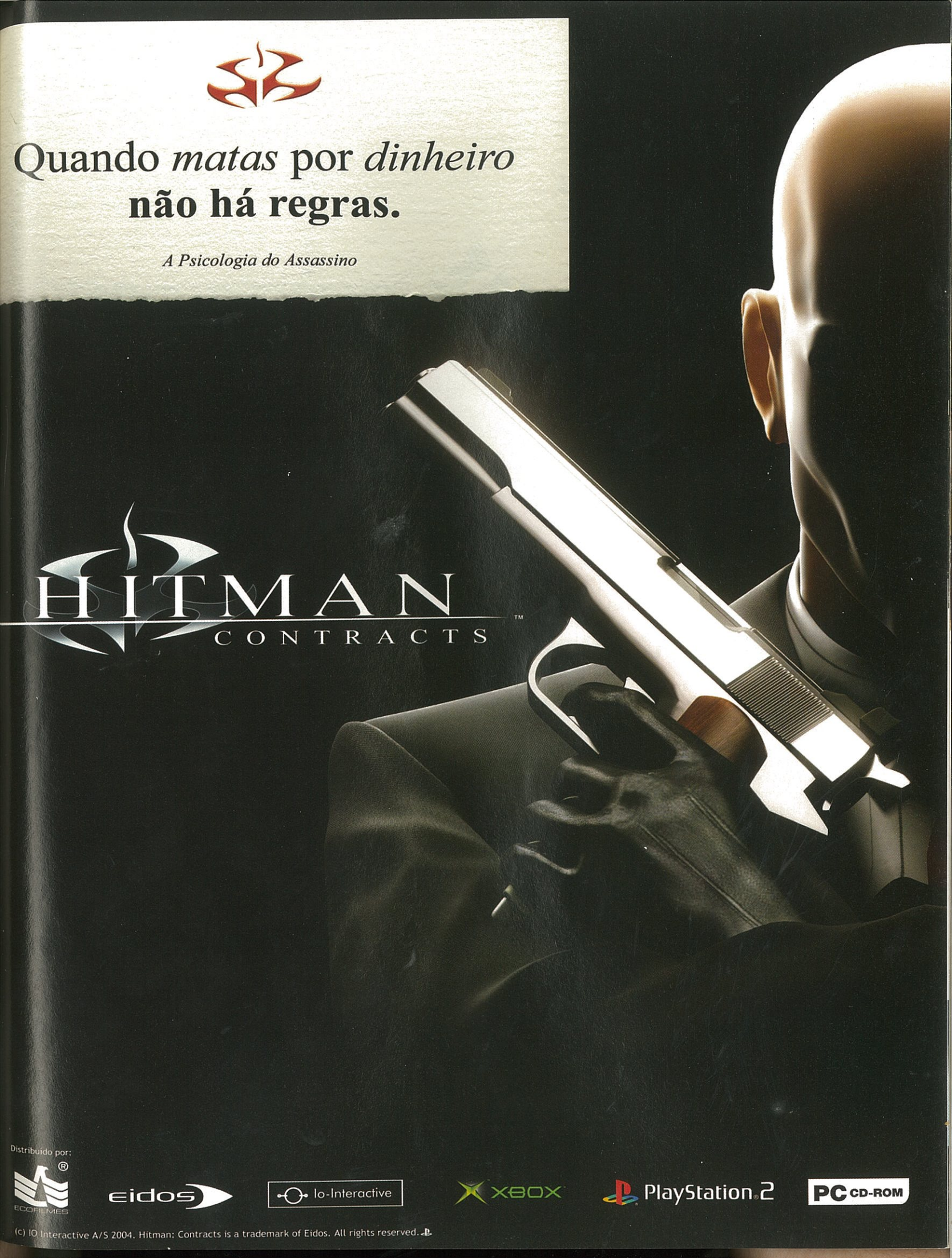
Ninguém consegue resistir aos encantos de SingStar. Pai, filhos, primos e irmãos, toda a gente julga que nasceu com voz de rouxinol até ser posto à prova no novo e original jogo da Sony.
O problema é quando as cantorias são tão más que até os cachorros fogem a sete pés para debaixo da cama e por lá ficam com as patas bem encostadas às orelhas!
Depois de **Rez** e **Amplitude**, a Sony voltou à carga junto dos musicómanos. À terceira tentativa, a editora acabou por acertar em cheio no alvo.
O segredo? Um jogo bem construído que apela a um dos instintos básicos de qualquer ser humano (cantar) e assenta na interface mais simples e óbvia para quem nunca jogou numa consola: um microfone, pois claro.
Se o Cupido tem andado ausente das vossas vidas, então não vão mais longe. Este é um daqueles títulos perfeitos para engatar miúdas lá em casa: experimentem colocar o jogo a rodar, escolham um artista bem meloso (tipo Dido ou George Michael) e verão que o momento poderá proporcionar-se a algo mais do que um simples dueto.
Só é pena que SingStar não inclua um lote de músicas mais extenso mas existe aqui matéria para organizar festas durante semanas a fio.
Agora, só ficamos à espera que a Sony decida avançar com uma colectânea de edições especiais dedicadas, por exemplo, ao punk, à new-wave ou à música alternativa dos anos 90...

Jorge Vieira

É O MAIOR!!!

Quantos títulos conhecem capazes de reunir pessoas que nunca pegaram num comando, para as quais os jogos não passaram do **Pac-Man** e PlayStation deve ser um parque de diversões? SingStar consegue essa proeza pois vai além do conceito de jogo: é uma experiência social única.
Dar uns tiros num deathmatch não é comparável a umas fífias musicais acompanhado por vários amigos sempre prontos ao escárnio.
A vergonha e desculpas como "ah não tenho voz, e tal", esquecem-se à terceira ou quarta música. É viciante e completamente arrebatador.
As canções são para todos os gostos e vão de Elvis e Petula Clark a Dee-Lite e Motorhead. A febre causada é tal que, mesmo na repetição, as músicas não se tornam maçadoras (existe uma versão curta de todas as faixas). Descobrir novos sons enquanto se balbucia a letra (sempre de olho no adversário), tropeçar em notas, desistir ou continuar a tragicomédia – fases de uma sessão à volta do microfone. É o *party game* perfeito.
SingStar e **Eye Toy** são os dois melhores produtos que a Sony podia lançar, apontando a um mercado de massas. Por agora deliciamo-nos com 30 músicas e respectivos videoclips. Estamos à espera de uma versão nacional. Queremos mais!

Nuno Faria


Quando *matas* por *dinheiro*
não há regras.
A Psicologia do Assassino
HITMAN
CONTRACTS
Distribuído por:
ECOFILMES
eidos
IO Interactive
XBOX
PlayStation 2
PC CD-ROM
(c) IO Interactive A/S 2004. Hitman: Contracts is a trademark of Eidos. All rights reserved.

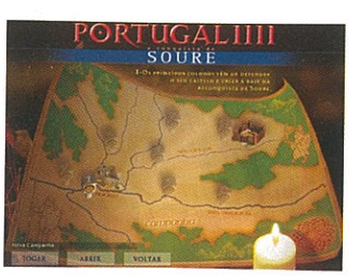
Portugal 1111:
A Conquista de Soure

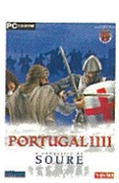
Jogar com a nossa história

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Ciberbit**
Editora: **Ciberbit**
Distribuidora: **N.D.**

SITES RELACIONADOS
www.portugal1111.com
www.ciberbit.pt

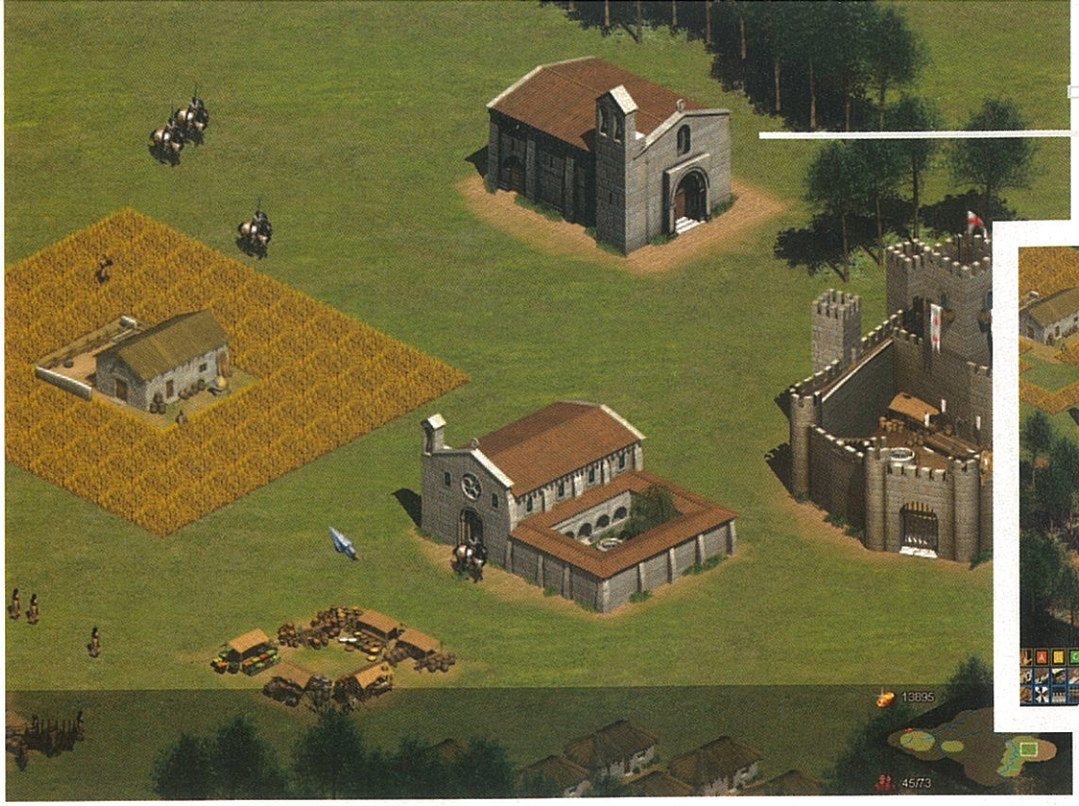
TRUQUES E DICAS
N.D.





Muito se tem discutido sobre a atribuição do título de primeiro jogo de estratégia feito no nosso país a Portugal 1111. Parece que há outro que reclama o epíteto. Uma questão completamente insignificante. O importante é reconhecer Portugal 1111 como um jogo de estratégia em tempo real relevante de aspectos históricos, fruto do esforço da Ciberbit que conseguiu evidenciar, de forma única, a ambição dos portugueses nesta área.
A participação da Câmara Municipal de Soure e de historiadores da Universidade de Coimbra mostra bem o nível e seriedade de um projecto que não se quis megalómano nem concorrente directo dos produtos das grandes distribuidoras nacionais. No entanto, gerou um entusiasmo para além das melhores expectativas dos seus autores, um furor na compra, um espírito de união contra a pirataria e defensor da obra lusa. O último ponto é fundamental.

O jogo vingou por ser português. Numa base comparativa, **Age of Empires** vence-o em quase todos os aspectos mas curva-se perante três: a temática (apesar de haver quem ache a história de outros países mais interessante), uma pérola chamada Editor de regras e o preço irrisório a que foi colocado à venda – abaixo dos dez euros.
É inconsequente pensar neste título como um veículo privilegiado de transmissão de cultura. O jogo motiva à descoberta e ao estudo focando, superficialmente, assuntos como a formação do reino de Portugal, o papel do clero na sociedade europeia dos séculos IX a XII, a progressiva fixação da fronteira portuguesa no contexto da reconquista ou o país rural e senhorial em contraponto ao país urbano e concelhio.
Na urgência de povoar as terras desocupadas, o jogador controla um pequeno grupo de camponeses e soldados prontos a instalarem-se em solo que hoje corresponde ao concelho de Soure. Alojado e produzindo riquezas, é obrigado a defender-se das investidas mouras até juntar forças suficientes capazes de repelir o inimigo. De cenário em cenário, a progressão culmina na conquista definitiva de Soure.
Os oito mapas da campanha relatam apenas as acções cristãs. A vingança moura pode ser completa no modo Jogo Livre onde, para além dos referidos cenários,

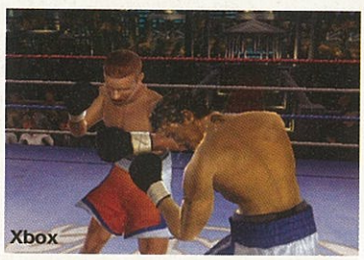


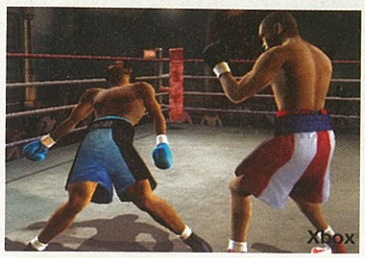
estão disponíveis cinco mapas e dois níveis de treino. No total, quinze níveis nas duas perspectivas. Os mapas de treino são terrenos livres de inimigos onde o jogador tem a eternidade para construir uma base perfeita. A falta de tutorial é compensada pelo manual, bastante completo na explicação das acções básicas como mover uma unidade às acções complexas como estratégias de defesa dos mercadores e camponeses.
As unidades rondam as três dezenas e são as habituais no género: camponeses, templários, milicianos, guardas reais, padres, ónagros, trabucos, aríetes e mercadores. Os edifícios, bem desenhados, chegam à vintena. A estrutura económica é muito simples e baseia-se unicamente no trigo. As quintas produzem o cereal nas terras adjacentes. Este é colhido pelos camponeses e vendido nas feiras ou castelo. Para acelerar a produção de riqueza, os mercadores podem tratar da comercialização do produto. Um sistema perfeito é aquele que coloca as quintas perto de água, nos terrenos férteis, deposita a produção no celeiro, transforma o cereal em farinha no moinho ou mó e vende-a nas feiras ou bazares. A única falha reside no ocultar da área que cada quinta cultiva, impossibilitando a gestão correcta do espaço arável e dando origem a culturas sobrepostas e perdidas na água ou floresta. O caso das árvores é paradigmático do imobilismo dos cenários 2D, onde os rios não correm e vento e animais não existem.
Portugal 1111 tem algumas falhas indesculpáveis. Os grupos são a primeira. Qualquer formação agrupada é desfeita após um load. Torna-se impraticável retomar uma gravação no meio da batalha ou pedir reforços e definir estratégias (agrupar é planear) sem novamente atribuir números a conjuntos de unidades. A própria opção de load só se encontra no menu principal, esquecida do menu de jogo.
Há outras falhas que, não sendo problemas de maior, causam estranheza. É o caso das unidades ficarem invisíveis quando atrás de edifícios, a obrigação de limpar uma área de soldados antes de ordenar uma construção ou a necessidade de o terreno de edificação se encontrar dentro do campo visual de algum prédio ou unidade. Como nota, os atalhos do teclado podiam ser em maior número.
Foi referida a existência de uma pérola denominada Editor de regras. A Ciberbit acertou em cheio com esta opção. É algo fabuloso se o jogador lhe dedicar tempo suficiente. Nas palavras dos autores "as regras definem as condições em que determinada acção é executada". Cada unidade tem três tipos de postura, A, B e C. Definindo um comportamento para cada postura, executa-se rapidamente todo o tipo de ordens. Por exemplo, a postura A envia a unidade para o castelo, a B comanda a reparação de estruturas e a C prende o sujeito à recolha de cereais, independentemente do que se passa à sua volta. A postura D é a mais complexa. Trata-se de uma lista de regras com prioridades e uma lógica de verdadeiro, falso, maior, menor e igual. Se um padre estiver sob ataque riposta, foge para uma torre de vigia ou procura protecção junto a um miliciano? O convento treina um templário na aproximação do inimigo ou espera por reforços? Um camponês com pouco cereal entrega-o na feira e com muito deposita-o no celeiro ou busca sempre no castelo o melhor negócio? Qual a prioridade – construção, cultivo ou defesa? Não há comportamento que não se possa definir, não há estratégia que não passe pelas regras. Os erros de lógica acontecem pelo que é sempre possível repor os valores de origem. Estes estão bem assentes, porém cada jogador terá alterações a fazer.
A Ciberbit conseguiu criar um jogo longe de se afirmar como o estado da arte mas que apela a qualquer entusiasta português de videojogos. Um jogo que, em vez de ser localizado, fala de origem a nossa língua. O grafismo está datado e o som cai na repetição constante, todavia baseia-se na história de Portugal e o Editor de regras é uma aposta ganha pronta para outras incursões. A empresa de Coimbra mostra que é possível criar algo cá dentro e expõe uma via de sucesso. De caminho, ainda deu uma bofetada a muita gente.

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

Um sucesso sem precedentes a mostrar que a criação portuguesa de jogos está verde mas bem encaminhada.





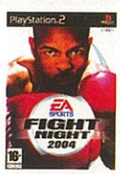
Fight Night 2004

À BEIRA DO K.O.

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

SITES RELACIONADOS
www.easports.com/games/fightnight2004/home.jsp

TRUQUES E DICAS
www.panstudio.com/cheatstop/xbox_cheats.php?index=327
http://cheats.ign.com/ob2/068/620/620650.html



Boxe, sangue. Sangue, arenas. Arenas, touros. Touros... Raging Bull (O Touro Enraivecido), um esplêndido filme protagonizado por Robert De Niro que acaba de aterrar nos escaparates DVD. Vamos esquecer o mundo do cinema e concentrar-nos em Fight Night 2004 (FN04), o jogo que marca o regresso da Electronic Arts aos ringues após a série **Knockout Kings**.

O hiato de dois anos foi bem aproveitado pelos estúdios da EA Sports. A equipa voltou à estaca zero, estudou os títulos concorrentes e procurou identificar as maiores falhas dos simuladores de boxe disponíveis no mercado. Pelos vistos, neste tipo de jogos o segredo não está na massa mas no sistema de controlo e, vai daí, os programadores decidiram inventar uma engenhosa interface que permite desferir golpes e escapar aos socos dos adversários recorrendo a uma combinação dos gatilhos com os manípulos analógicos. Mas como é que ninguém se lembrou disto antes?

A ideia é simples. Com o botão R1 premido (ou o gatilho direito no *gamepad* da Xbox), podemos levantar ou baixar os braços de modo a nos protegermos dos ataques do opositor. Quando ele baixa a guarda, é hora de atacar, e aí há que não ter piedade do rival: ganchos, murros no queixo e *uppercuts* são algumas das habilidades que podemos executar graças à movimentação do manípulo segundo as direcções predefinidas. A animação dos pugilistas está excelente e até dói só de ver as caras golpeadas, o sangue a saltar e os músculos a contorcerem-se todos com o impacto dos sopapos. Um regalo!

Mas o melhor de tudo é que, ao fim de algumas horas de treino, o jogador começa a dominar as técnicas defensivas (rodando o tronco com uma combinação do gatilho e manípulo analógico esquerdos) e aí as partidas ganham uma nova dimensão. Às vezes, basta ter paciência, fugir aos golpes do adversário e atirar-lhe rapidamente com dois ou três "petardos" na fuça para o enviarmos ao tapete. Sem apelo nem agravo.

FN04 é o título mais realista do género, mas existem ainda inúmeras pontas soltas que o impedem de chegar ao selo Recomendado. Só existem dois modos de jogo (Exibição e Carreira) e as apetecíveis competições online ficaram reservadas aos amigos norte-americanos (num exclusivo da PS2). A câmara revela dificuldades para acompanhar o ritmo da acção e a melhoria dos atributos do nosso *boxeur* desenvolve-se através de quatro minijogos (apelidados de treinos) que se tornam rapidamente entediantes durante a campanha solitária.

Para compensar, o editor incluído no jogo permite-nos criar personagens incrivelmente detalhadas que transformam os embates entre amigos numa experiência a não perder. Procurem é deixar as quezílias no espaço virtual e não transformem depois o quarto ou a sala num autêntico ringue de boxe!

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

Boxe como nunca antes vimos numa consola. Os controlos são revolucionários, mas falta criatividade ao resto do jogo.

Transformers

Robôs disfarçados

A Atari apoderou-se da licença para criar jogos em torno da série milionária que está perto de completar 20 anos (os desenhos originais dos Transformers surgiram em 1985). Há quem tenha visto esses desenhos animados e acompanhado o evoluir de uma história que chegou aos grandes ecrãs, há quem só recentemente tenha chegado ao mundo totalmente digital dos monstros metálicos com capacidades metamórficas. Questiúnculas à parte sobre a verdadeira essência da série, o jogo reúne no mesmo saco jovens e adultos, dos 14 aos 35 anos, e a todos dá a possibilidade de controlar um de três robôs em oito enormes níveis.

O enredo é mínimo e narra a fuga dos Mini-cons de Cybertron, a sua chegada à Terra e a descoberta por parte dos Autobots e Decepticons do esconderijo no planeta azul. Os Decepticons querem apoderar-se a todo o custo desta raça de upgrades vivos e partem para o sistema solar. O jogador Autobot tentará impedir esta catástrofe e reclamar para si o poder dos seres fugitivos.

Data-cons e Mini-cons são os dois nomes a reter em Transformers. Independentemente da história e do que o computador quer que façamos, o essencial é encontrar o máximo destes dois bónus. Os Data-cons são extras: sequências de vídeo, músicas, banda desenhada, fases de produção dos brinquedos, desenhos. Os Mini-cons são as armas com as quais se equipa os robôs.

Cada personagem pode ser apetrechada com quatro Mini-cons. Estes influenciam decisivamente a batalha de diversas formas. Mísseis, escudos, invisibilidade, visão de energia ou reparadores são alguns exemplos dos 40 Mini-cons espalhados pelos níveis.

A progressão em Transformers é decidida, em parte, pelo jogador. Os cenários estão recheados de checkpoints para os quais é possível regressar em qualquer altura. Um extra no topo de uma montanha parece inalcançável? Basta regressar mais tarde, depois de adquirido o planador, e recolher a justa recompensa. Da mesma forma, um chefe invencível obrigará à busca, nos níveis anteriores, de armas capazes de o danificarem. Só depois de muita exploração ficarão descobertos todos os segredos de cada local.

Transformers tem um brilho especial para quem gostava (ou gosta) dos desenhos animados ou comics. Controlar Optimus Prime, o famoso líder dos Autobots, na sua versão humanóide, ouvir aquele barulho da transformação em camião e atropelar vagas de inimigos reaviva muitas memórias. Mesmo assim, depois de quatro níveis, começa a tornar-se cansativo explorar locais sempre infestados de adversários para procurar um Mini-con específico. Um senão para as muitas horas de diversão que aguardam o jogador. Transformers 2 já está a ser planeado e inclui partidas para múltiplos jogadores, mais personagens controláveis e muitas opções deixadas de fora neste título. Lá para o final de 2005 veremos o amadurecer da série.

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

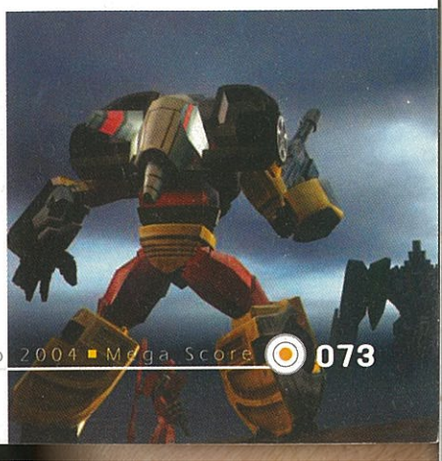
★★★★

Um bom jogo de tiros e exploração. Os cenários enormes ficavam perfeitos com uma opção para múltiplos jogadores.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Atari Melbourne House**
Editora: **Atari**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel.: 21 460 85 85)

SITES RELACIONADOS
www.melbournehouse.com
www.atari.com/transformers

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/code/37827.html

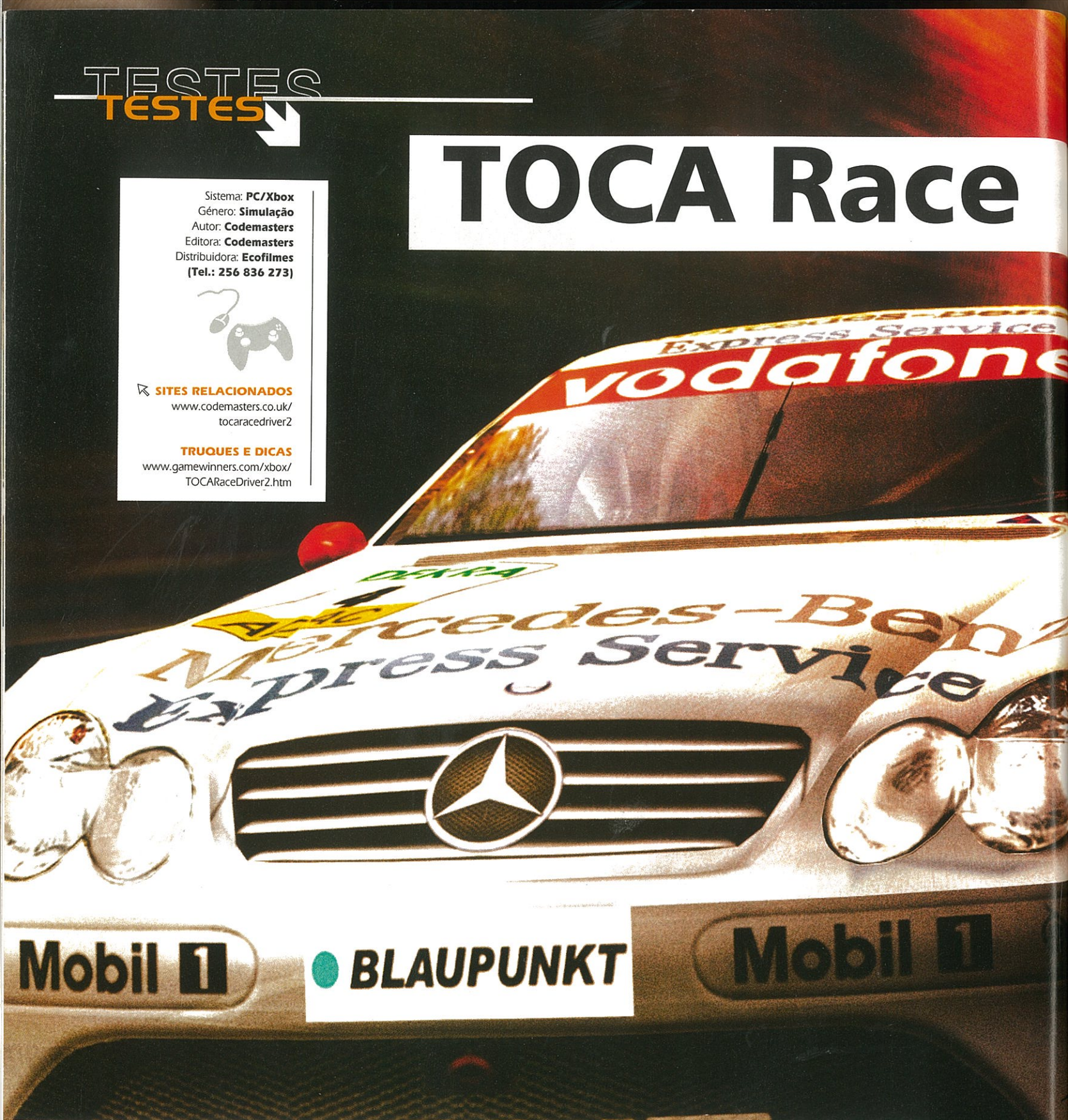


TOCA Race

Sistema: **PC/Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.codemasters.co.uk/
tocaracedriver2

TRUQUES E DICAS
www.gamewinners.com/xbox/
TOCARaceDriver2.htm



PC

PC

Xbox

PC

Driver 2

O PILOTO DOS MIL OFÍCIOS

No final de 2002, a Codemasters deparava-se com um dilema: como superar a fasquia imposta a si própria com TOCA Race Driver? Simples, eliminando tudo o que era supérfluo nesse jogo e abrindo os horizontes da obra para além das viaturas GT. Foi com base nessa premissa que nasceu TOCA Race Driver 2 (TRD2), um dos melhores simuladores automobilísticos dos últimos anos. E para aqueles que se limitam a tirar conclusões pela nota final, não temos pejo em confessar desde já que, embora não ostente o selo Recomendado, esta obra entra directamente para aquele restrito panteão onde se encontram jogos como Stunt Car Racer, Gran Turismo 3 e a série Grand Prix.

No episódio anterior, vestíamos a pele de Ryan McKane, um jovem *rookie* em ascensão que competia não só pelo dinheiro mas para honrar uma família com tradições no desporto motorizado. Nesta sequela a história passa a ser vivida na primeira pessoa: somos nós, com todas as nossas virtudes e defeitos, a receber felicitações pelas vitórias e críticas na hora da derrota. Tal como no passado, o jogo volta a recorrer a interlúdios animados (graficamente vistosos) para fazer a trama avançar havendo espaço para a criação de novas amizades ou rivalidades e, em certas ocasiões, um cheiro a romance no ar.

Ao longo de 31 campeonatos temos de provar que somos a melhor coisa que aconteceu ao circo automóvel desde a chegada de Michael Schumacher à Fórmula 1. Mas não nos contentamos em dominar uma modalidade específica: TRD2 inclui o mais variado leque de provas de que há memória num único jogo. Rali, Fórmula Ford, DTM, camiões, V8, descapotáveis, Stock Cars, GT, são alguns exemplos das múltiplas competições que teremos pela frente ao longo da época.

Mas terá a Codemasters sacrificado o realismo da simulação com tanta diversidade? Felizmente, não. O modelo físico e o sistema de condução foram minuciosamente trabalhados de forma a reflectirem as drásticas diferenças de viatura para viatura. O resultado é pouco menos do que espantoso.

Os Fórmula Ford, leves como uma pluma, são tão rápidos que uma aproximação mal medida à curva é sinónimo de estampanço certo. Já os camiões exigem um controlo eficiente da direcção enquanto os bólides de rali requerem o domínio perfeito das técnicas de derrapagem e aceleração. Os carros de turismo, DTM e viaturas clássicas (só para citar alguns casos) apresentam capacidades distintas em termos de peso e potência, factores que têm de ser levados em linha de conta para desenhar as trajectórias ideais em cada circuito.

A sabedoria popular apregoa que "a experiência é um posto". Esta frase adapta-se que nem uma luva à progressão em TRD2: são

PC

Xbox

necessárias várias horas de jogo para começar a dominar todas as manigâncias de cada viatura, memorizar todos os recantos das dezenas de circuitos (oficiais e fictícios), saber quando e onde se deve travar.

Isto não significa que o jogo (e nomeadamente o modo Carreira) seja perfeito. Primeiro ponto a rever: as temporadas desenrolam-se de forma tão linear que nem podemos escolher as equipas para as quais trabalhamos. Se falharmos os objectivos dos torneios (alcançar o pódio, ficar um ou dois lugares atrás de certo rival, entre outros), somos obrigados a repetir tudo ou, na melhor das hipóteses, a optar por uma prova alternativa que nos encurrala no mesmo ciclo vicioso.

Segundo aspecto: a inteligência artificial está longe de ser brilhante. Embora se tornem cada vez mais hábeis com o avançar do jogo, os adversários não são astutos na defesa das suas posições, sendo extremamente fácil (e irresistível) aproveitar uma curva mais fechada para ultrapassá-los com um ou outro "chega para lá" na carroçaria. Todavia, este não é um daqueles jogos em que nos sentamos ao volante e chegamos à dianteira do pelotão abalroando tudo o que aparece pela frente. TRD2 estreia um sistema de danos nas viaturas que obriga a ter o máximo de cuidado para não deitarmos, irremediavelmente, tudo a perder com acidentes desnecessários. Um choque mais violento, salta o pneu e lá estamos a abandonar a corrida! Ou então alguém se enfia na nossa traseira e danifica-nos a suspensão.

E se uma pequena colisão afecta o motor, o eixo da direcção ou a caixa de velocidades? O carro começa a perder lentamente potência e o assunto só fica resolvido com uma paragem nas boxes. Mas será que as reparações compensarão o tempo perdido? Decisões, decisões...

O controlo das viaturas revela-se preciso tanto no computador como na Xbox. Os possuidores de volantes terão o bónus de uma condução ainda mais realista, fruto das múltiplas configurações ao nível da interface. Até é possível combinar a caixa de velocidades com um pedal de embraiagem (para os jogadores munidos de um aparelho do género), uma opção raramente vista mas que se saúda neste tipo de produções.

As imagens que ilustram estas páginas são a melhor prova da qualidade visual de TRD2, embora não possamos deixar de desaprovar os reflexos excessivos nas carroçarias. Quanto aos efeitos sonoros, o melhor elogio que lhes podemos prestar é que, normalmente, são o primeiro indício de que se passa algo de errado com a mecânica da viatura.

Para além de contra-relógios e torneios com opções livremente parametrizáveis (o modo Free Race), esta obra suporta ainda corridas para dois jogadores com o ecrã dividido.

A variedade de desportos compensa a falta das corridas online na versão Xbox, mas as pequenas falhas que citámos (a fasquia vai subindo cada vez mais de ano para ano) acabam por impedir TCR2 de alcançar a nota máxima da Mega Score. Por uma unha negra.

Jorge Vieira

Erro humano

Tal como referimos, os pilotos de TRD2 primam por tudo menos pela inteligência. Ora, é neste contexto que as corridas através da Internet (ou em rede local para quem tiver acesso à pesada infra-estrutura) podem fazer toda a diferença num simulador automobilístico.

Com o Xbox Live! oficialmente ausente dos lares portugueses, cabe ao PC provar os méritos da funcionalidade online de TRD2. As competições desenrolam-se nos servidores do GameSpy Arcade, suportam 12 pilotos em simultâneo e, embora ocasionalmente revelem alguns problemas de fluidez (especialmente no arranque das corridas), são um portento de jogabilidade, sobretudo quando nos juntamos a um lote de concorrentes com aptidões semelhantes.

O jogador pode participar nos campeonatos das suas modalidades preferidas sendo constantemente avaliado através de um indicador (o *rating*) que toma em conta a classificação final na etapa, os tempos por volta e os erros cometidos em cada corrida. A Codemasters até chegou ao ponto de incluir uma opção que permite estipular o modelo de colisão suportado na prova (total, impactos só à frente ou sem acidentes), um bom método para cortar as vasas aos condutores sem escrúpulos.

J.V.

CLASSIFICAÇÃO

Uma sequela que vai a todas com óptimos resultados. A versão PC sobressai com a opção de corridas online.

Onimusha: Blade Warriors

Doces para os fãs

Onimusha Blade Warriors foi programado para os jogadores de **Onimusha: Warlords** e **Onimusha 2**, conhecedores do mundo criado pela Capcom, das suas personagens, da sua história e lutas. Não se trata de uma expansão, antes de uma prenda, ao ir buscar aos outros títulos da série o necessário para construir um jogo de luta, um *hack'n'slash* simples. O problema encontra-se exactamente neste ponto: a simplicidade.

As comparações com obras como **Super Smash Bros** são evidentes – este terreno já foi pisado muitas vezes. Mas se ali as personagens eram lendas como Mario, Donkey Kong, Link, Samus ou mesmo Pikachu, aqui os protagonistas são Samanosuke Akechi e Jubei Yagyu, entre uma dúzia de guerreiros, humanos e demónios. As espadas de uns são trocadas pela lança ou machado de outros e todos partilham o mesmo tipo de movimentos e combinações de golpes. A Capcom não prometia muito com Blade Warriors, no entanto, a habituação aos altos valores de produção característicos da empresa japonesa colocam as expectativas num plano superior e as surpresas instalam-se aos poucos. Para começar, os belíssimos vídeos foram praticamente deixados de fora. Depois de uma introdução de texto e sequências elaboradas com o motor do jogo, imagine-se o espanto ao ver o trailer espectacular de **Onimusha 3** como bónus.

Passando um bom tutorial segue-se para o impessoal modo História. Cada personagem tem dez níveis para ultrapassar. Os cenários pré-renderizados repletos de animações têm vários planos que lhes dão uma certa componente táctica. Da rua sobe-se para uma varanda ou para o telhado de uma casa, na cascata salta-se para pedras no meio do rio ou para uma ponte, fugindo por momentos aos adversários e recolhendo armas e outros bónus. Os objectivos são elementares: arrecadar um tipo de almas, matar inimigos num tempo limite ou, simplesmente, dar uso à espada até não aparecerem mais adversários. No final de cada nível é permissível a melhoria de magia (a habilidade de usar almas na geração de golpes devastadores), ataque e defesa dos lutadores. Estes seres modificados podem ser usados em Custom Versus, um modo onde até quatro jogadores se digladiam.

O Versus e Custom Versus são os vulgares pontos de encontro de amigos, a mesma função atribuída aos *beat 'em ups*, se bem que aqui a longevidade esteja muito comprometida pela supracitada semelhança entre os diversos lutadores. O verdadeiro desafio de Onimusha Blade Warriors é conseguir apelar aos não iniciados no mundo de Onimusha. Os guerreiros são personagens dos outros jogos da série e o enredo não é apresentado. Supõe-se que os lutadores são velhos conhecidos, sendo desnecessária uma introdução individual.

O peso da herança é enorme e Blade Warriors não o consegue carregar. Para fãs, sim, mas pouco mais.

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

★ ★ ★

Personagens de Onimusha 1 e 2 reunidos num festival de espadeiradas próprio para os fãs da série.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Capcom Production Studio 2**
Editora: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

SITES RELACIONADOS
www.capcom-europe.com/minisites/onimusha_blade_warriors/index.html

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/code/36171.html

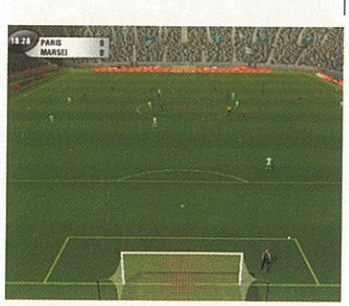
Isto É Futebol 2004

Campeonato de reservas

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **Sony London**
Editora: **Sony Computer Entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 707 232 310)**

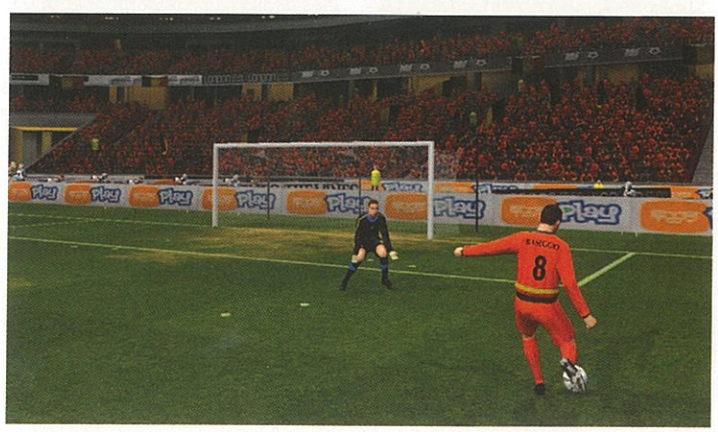
SITES RELACIONADOS
www.tif2004.com

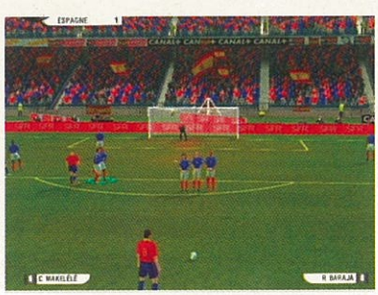
TRUQUES E DICAS
N.D.



A Sony parece um daqueles clubes de futebol que nunca ganhou nenhum troféu mas não é por isso que deixa de apresentar candidato ao título no arranque de cada temporada. Perante rivais como **FIFA 2004** e **Pro Evolution Soccer 3**, a série Isto É Futebol volta a correr por fora, mas desta vez conta com um trunfo de peso: os desafios através da Internet.
Os programadores renovaram a obra dos pés à cabeça e a primeira impressão é bastante favorável. Para além da anunciada vertente online, Isto É Futebol 2004 (IEF2004) inclui dezenas de equipas (repartidas entre selecções, clubes europeus e equipas amadoras), mais de 15 mil futebolistas devidamente licenciados e um editor que permite manter a base de dados permanentemente actualizada com as últimas transferências do mercado.
Os amantes portugueses do desporto-rei têm vários motivos para se regozijar. A Superliga encontra-se devidamente recriada com as suas principais estrelas (embora se notem, aqui e acolá, algumas lacunas na constituição dos plantéis) e a Sony convidou uma prestigiada dupla de jornalistas da rádio TSF, Fernando Correia e Bernardino Barros, para comentar as incidências das partidas. Embora se tornem repetitivos com o passar do tempo, sabe sempre melhor ouvir estes relatos do que o estafado humor inglês presente noutras simulações.

Mas será que IEF2004 conseguiu finalmente ombrear com os melhores jogos do mercado? Infelizmente não. A Sony London está no bom caminho, mas ainda existem demasiadas arestas por limar, especialmente à flor do relvado, a componente crítica de qualquer título futebolístico que se preze. Na nossa opinião, o grande calcanhar de Aquiles da série continua a ser o comportamento robótico dos jogadores. As animações até estão





bem trabalhadas mas têm um tempo de resposta aos comandos demasiado lento para uma modalidade onde a força e velocidade de raciocínio são factores fundamentais. As fintas e tabelinhas não saem com a naturalidade desejada e os ressaltos do esférico, embora mais realistas do que em capítulos anteriores, ainda deixam transparecer um modelo físico que necessita de bastantes afinações para competir com os projectos da Konami e Electronic Arts. Curiosamente, o sistema de controlo tem diversas configurações predefinidas para seduzir tanto os adeptos de FIFA como de Pro Evolution Soccer. Até existe um botão para simular faltas (é hilariante controlar o João Pinto e enganar os árbitros fazendo-nos escandalosamente aos penalties) ou executar "carrinhos" grosseiros, habilidades que devem ser utilizadas com contenção se não quiserem terminar as partidas com sete ou oito jogadores em campo.

O aspecto mais interessante de IEF2004 é que qualquer jogador, mesmo o mais novato, consegue pegar num *gamepad* e aprende rapidamente a fintar e chutar à baliza, não precisando de comprar o famoso livro de José Mourinho para congeminar tácticas que lhe garantam a vitória. Quem gostava dos antigos FIFAs, onde os guarda-redes eram uns nabos e os defesas comportavam-se como umas baratas tontas, vai apreciar o ritmo arcada desta nova aposta da Sony. Onde IEF2004 marca definitivamente pontos é na secretaria. O jogo tem competições para dar e vender e algumas delas são deveras interessantes. Existe, por exemplo, uma opção denominada Temporada que permite controlar o nosso clube favorito ao longo de uma época recheada de lesões, castigos disciplinares e outras peripécias.

Para além do campeonato, podemos ainda disputar competições europeias e partidas da taça nacional que reforçam o jogo com aquela motivação extra de encher as vitrinas do clube com o maior número possível de troféus.

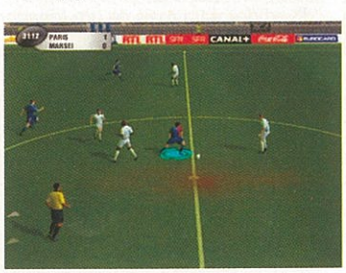
Inexplicavelmente, se o jogador quiser participar nesta prova com as equipas devidamente actualizadas, não poderá activar o sistema de transferências, uma falha que esperamos ver resolvida no próximo episódio.

O modo Carreira é ainda mais exigente. Começamos numa liga amadora com um grupo de pernetas (é possível criar uma equipa totalmente de raiz, uma opção interessante para quem desejar formar um plantel com sósias dos seus melhores amigos) e somos obrigados, num prazo limitado de épocas, a ascender ao campeonato profissional, comprando e vendendo jogadores pelo caminho. Já o Challenge é uma partida amigável, com um elevado grau de dificuldade, onde o jogador é avaliado consoante a sua prestação em campo. O número de passes correctos, os golos, os cortes efectuados, tudo contribui para uma pontuação final que poderá ser registada para a posteridade no site oficial do jogo.

Os felizes possuidores de adaptadores de rede poderão ainda mergulhar no universo das partidas online, um espaço onde existe sempre um adversário de carne e osso disposto a avançar para o relvado. A fluidez de jogo é variável mas, regra geral, a experiência revela-se quase tão divertida como defrontar alguém sentado mesmo ao nosso lado. Pena que o online se resuma a partidas amigáveis em vez de ligas devidamente estruturadas.

Com suporte para um máximo de oito jogadores (com dois *multitaps*), IEF2004 é garantia de algumas tardes bem passadas em frente do televisor. Não é jogo para lutar pelo título, mas também ainda não é desta que vai descer de divisão.

Jorge Vieira



CLASSIFICAÇÃO

Diverte, mas não faz esquecer nem FIFA nem Pro Evolution Soccer. Recomendável para jogadores casuais.

The Cat in the Hat

O GATO DO PANDEMÓNIO

Sistema: **PC/PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Magenta Software**
Editora: **Vivendi Universal**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

Pandemónio por duas razões: primeiro, porque o gato pôs a casa de Conrad e Sally de pantanas e, segundo, porque o jogo tem mais do que algumas semelhanças com **Pandemonium**, a clássica aventura 2D e meio da velhinha PlayStation.
O filme, com Mike Myers, dividiu as opiniões (a minha não é das mais favoráveis), mas este Gato é uma personagem criada pelo lendário autor Dr. Seuss, o mesmo que deu vida a Grinch. Não tem botas, nem fala francês, mas tem um chapéu enorme às riscas e um guarda-chuva a condizer que lança bolhas gigantes que capturam os inimigos. Antes de mais, convém ter em mente que o livro é para crianças, o filme é para crianças e o jogo é, obviamente, para crianças. Com uma jogabilidade linear e desafios básicos e repetitivos, o seu maior apelo reside no Gato e no mundo mágico e cheio de cor que o rodeia. As ideias originais do Dr. Seuss manifestam-se em criaturas e cenários bizarros, mas o resto do design é completamente cliché.
A fórmula das aventuras em plataformas infantis foi seguida à risca, deixando pouco espaço para a imaginação. O Gato salta, pula, voa nos tornados, usa inimigos capturados nas bolhas para atingir alvos ou eliminar obstáculos e pouco mais. Divertido? Acredito que sim, mas exclusivamente para os miúdos que ficaram malucos pelo Gato. Os restantes têm aventuras basicamente idênticas protagonizadas por outras personagens populares à sua disposição e decerto que, entre elas, conseguirão encontrar uma com o seu herói preferido.

CLASSIFICAÇÃO

Erica Cunha e Alves

Hot Wheels: World Race

DISCO RISCADO

Wipeout já passou de moda mas a THQ decidiu voltar à carga com uma transfiguração futurista do universo Hot Wheels.
Seis carros em pista, muita velocidade e números acrobáticos são a receita desta obra. A execução de habilidades quando o bólide levanta voo nas rampas é, a par da riqueza cénica de alguns circuitos, um dos poucos trunfos de um jogo que tem tanto de acessível como de desinteressante.
Existem várias pistas e 35 viaturas para desbloquear, mas a motivação é pouca quando as provas se resumem a contra-relógios, campeonatos de dificuldade crescente e pouco mais. Pela simplicidade, aconselha-se World Race somente aos menores de 10 anos, sobretudo se tiverem um irmão ou amigo para competir pela faixa de campeão.

Jorge Vieira

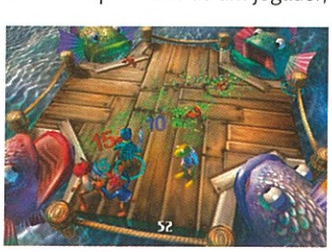
CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Climax**
Editora: **THQ**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Muppets Party Cruise

O BARCO DOS MARRETAS

Cocas, Miss Piggy, Fozzie e Gonzo são os mais conhecidos dos seis marretas a bordo deste barco de cruzeiro, que pode ser mais pequeno do que o famoso Barco do Amor, mas tem a vantagem de ser menos piroso.
Fica desde já o aviso que é um jogo para os mais pequenos, por isso ponham já de parte quaisquer pensamentos duvidosos. Os bonecos deslocam-se sobre um convés dividido em quadrículas (que funciona como tabuleiro) e vão abrindo portas que dão acesso a diversos mini jogos, que são divertidos para mais de um jogador, mas não têm muita graça jogados a solo, tal como é apanágio dos *party games*. Os gráficos são tipicamente marretas, com cores exuberantes bem ao gosto da miudagem, e o som conta com as vozes dos actores que interpretam os marretas na série – o que é sempre uma mais valia em jogos baseados em licenças.



E. C. A.

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Mass Media**
Editora: **TDK**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

RC Cars

Só mais uma voltinha

RC Cars remete de imediato para **Re-Volt**, um título de carros telecomandados editado pela Acclaim em 1999, que do alto dos seus cinco anos continua a imperar, nos PC, sobre este tipo de jogos. O último projecto da Creat Studio não lhe tira a coroa, antes representa o despertar de um género. De uma simplicidade extrema, é impossível não ficar preso aos pequenos carros que usam o mundo real, enorme, como pista. As três viaturas disponíveis são dominadas em cinco minutos e começa aí a luta pela abertura de mais traçados. As dez pistas percorrem praias tropicais, minas abandonadas, bases militares ou ranchos. Bloqueados de início e tornados disponíveis por uma boa prestação no campeonato, os cenários estão recheados de objectos e transeuntes cujo objectivo é dificultar a vida às máquinas. No meio do percurso existe igualmente outro conjunto de objectos que, atingidos de forma correcta, aumentam o turbo dos veículos.

A condução é básica e comporta, para além das quatro teclas habituais, uma para o turbo e outra para saltar. O turbo gasta-se com o uso, sendo reposto no descanso da função e o salto ultrapassa várias dificuldades como poças de água ou degraus. Atingir o pódio no campeonato é recompensado com dinheiro. Este tem duas utilidades: melhorar os componentes do carro e pagar o acesso às corridas. Na garagem faz-se upgrades ao motor (velocidade), pneus (aderência) e turbo (mais tempo de uso). Os aperfeiçoamentos são ténues mas perceptíveis, principalmente ao nível do turbo. O problema surge ao pagar as competições: se as primeiras pistas revelam alguma facilidade na vitória, as seguintes diminuem muito a margem entre pagamento e recompensa. Nas mais difíceis, apenas o primeiro lugar cobre o prejuízo. As tentativas falhadas obrigam à repetição exaustiva dos cenários anteriores. A certa altura o divertimento dá lugar à frustração. Felizmente, ao campeonato juntam-se as Single Race, Ghost Race (corridas contra relógio) e provas para múltiplos jogadores. Na altura do teste, os servidores insistiam no deserto, valendo o modo para dois jogadores em ecrã dividido como objecto de estudo. O resultado é bastante satisfatório e a velocidade do evento mantém a competitividade inflamada. Tendo sido programado por uma pequena equipa, RC Cars surpreende pela qualidade geral. As pistas estão muito bem desenhadas em cenários visualmente apelativos e recheados de animações e a física dos carros e restantes objectos é excelente, e só a música techno e rock depressa se torna repetitiva. Mas há sempre espaço na prateleira para jogos simples e viciantes como RC Cars.

Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

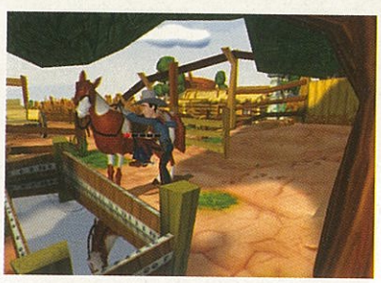
★★★★☆

Carros com uma condução simples e pistas atraentes num género praticamente adormecido desde Re-Volt.

Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Creat Studio**
Editora: **Project Three Interactive**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.creatstudio.com/game-4.html
www.p3int.com

TRUQUES E DICAS
www.cheatbot.com/games/PC_Games/11823/index.html



The Westerner

O Oeste nas mãos de um desafortunado

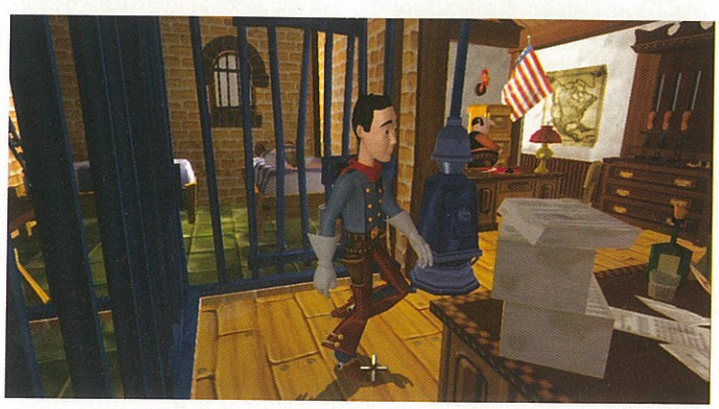
Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **Revistronic**
Editora: **Planeta DeAgostini Interactive**
Distribuidora: **Planeta DeAgostini Interactive (hotlineplaneta@hotmail.com)**

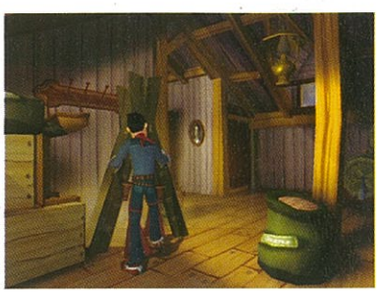
SITES RELACIONADOS
www.revistronic.com
www.planetadeagostini.net

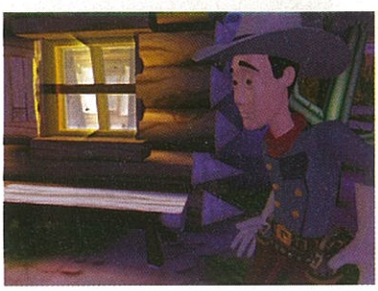
TRUQUES E DICAS
www.jeuxvideo.com/btajv99/etajvhtm/00106481.htm

Fenimore Fillmore estreou-se nas aventuras em 1996 com **3 Skulls Of The Toltecs**. Foi preciso esperar vários anos para que, e à semelhança de títulos como **Monkey Island** (inspirador de várias situações em The Westerner), o pobre cowboy atingisse o 3D. Despreocupem-se os que já estão a torcer o nariz, conhecedores dos problemas gerados pela terceira dimensão no género. Esta é uma clássica aventura *point & click* com as vantagens e desvantagens das inovações impostas. Depois de **Runaway: A Road Adventure**, lançado no mercado português em 2004 (e programado três anos antes), estamos perante esforços de outros espanhóis, a Revistronic, testemunhas do potencial dos nossos vizinhos na área.

O faroeste serve de palco ao conto de Fillmore, herói acidental, defensor, pela força das circunstâncias, de alguns fazendeiros e nivelador de diferenças sociais por vontade própria. O local exacto do povoado é desconhecido. Os programadores colocam-no algures entre o Colorado e o Wyoming, a norte do Novo México, por volta de 1870. Isto dá ensejo à utilização de todo um conjunto de clichés de época. Encontramos aqui a dicotomia criadores de gado/fazendeiros, o médico bêbado, o xerife corrupto, a professora preocupada com desigualdades, a criada negra. Locais como o banco, o saloon, o telégrafo, a loja, a feira, as quintas e uma casa senhorial são obrigatórios na recriação de um cenário familiar. Os estereótipos criam o ambiente certo, bem conseguido através do motor gráfico







PICTuRE. Segundo a Revistronic, "o PICTuRE é responsável pelos cenários, personagens e luz. Com a capacidade de gerir milhões de polígonos, é capaz de criar uma cena em tempo real semelhante ao cinema. Além disso, forma expressões faciais dando emoções às personagens." As equipas de desenvolvimento ganharam o hábito de atribuir a um sorriso ou lágrima o estatuto de emoção. Neste jogo, como em tantos outros, existe a recriação exterior de estados de espírito. As personagens não sentem, representam sentimentos. Em The Westerner são bons actores, é verdade, mas longe de possuírem personalidade própria.

A figura mais bem conseguida é a do cowboy Fenimore, um herói franzino com alergia a alcachofras, dedo leve no gatilho, ladrão e mentiroso compulsivo. O ar colorido de toda a obra deu-lhe um ar de Woody, o protagonista do filme Toy Story. Aceitando proteger os fazendeiros dos criadores de gado, Fenimore tem três objectivos: contratar mais um homem para ajudar à defesa das quintas, impedir a chegada de reforços de Starek (o criador de gado local) e adquirir material de defesa de propriedades. Ao tentar cumprir estas missões são propostos dezenas de desafios paralelos que se destacam pela simplicidade. Não sendo um jogo infantil é, pelo menos, direccionado para um público adolescente.

O grafismo faz disso prova, porém, não está sozinho. Os diálogos de fácil assimilação e enigmas simples corroboram-no. O inventário não tem a melhor disposição (uma barra no topo do ecrã mostra num dado momento apenas seis itens das dezenas que se podem apanhar), no entanto, os desafios remetem de imediato para o objecto certo. Este estilo suave é querido de tal maneira que em certos diálogos são dadas soluções de alguns problemas (será necessário dizer o efeito de ondear uma capa em frente de um touro ou que óleo para adulterar o funcionamento de robôs é para ser usado no único robô do jogo?).

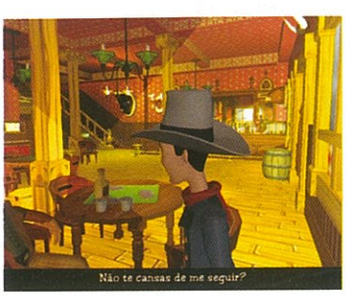
O tom paternalista é constante e impede o bloqueio na progressão. Não se julgue The Westerner desprovido de conteúdo mais adulto. Há várias referências a banda desenhada, filmes, política e história para quem tiver um conhecimento mínimo sobre o assunto.

Um dos objectivos da Planeta DeAgostini Interactive é localizar todos os conteúdos. O seu catálogo avoluma-se de títulos em português. The Westerner é dobrado e legendado na nossa língua, num trabalho sempre de louvar, mas que não está isento de falhas. A falta de expressividade, diálogos desconexos ou legendas não correspondentes às falas surgem com alguma frequência. Uma sequência deixada em espanhol quase no final do jogo chega a ferir os ouvidos.

A exploração da comunidade rural é quebrada por alguns minijogos engraçados. O cultivo de cenouras para alimentar o cavalo, a banca de tiros na feira ou o duelo de salsaparrilha picante (semelhante ao duelo de insultos de **Monkey Island**) conseguem inculcar uma boa dose de diversidade.

The Westerner tem potencial para agradar aos jogadores mais jovens e aos fãs de uma despretensiosa aventura *point & click* adaptada aos tempos modernos. O humor constante, visual colorido e variedade de puzzles são os ingredientes necessários para atrair os jogadores e reavivar um género perdido em meados dos anos 90. Com um *beta testing* rigoroso capaz de detectar os problemas na localização e alguns *bugs* (já está a ser preparado um *patch*), The Westerner poderia ambicionar a outros voos.

Nuno Faria


Não te cansas de me seguir?

CLASSIFICAÇÃO

O ar de desenho animado, os puzzles intuitivos e o humor fazem de The Westerner uma boa homenagem às aventuras clássicas.

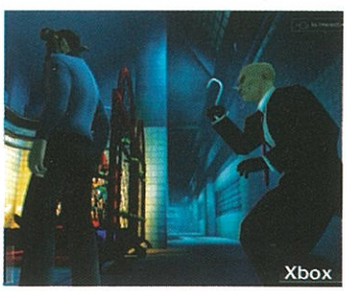
Hitman: Contracts

Memórias de um assassino

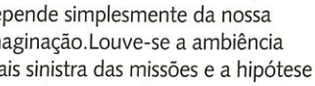
Sistema: **PC/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **IO Interactive**
Editora: **Eidos**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Após duas pérolas da IO Interactive (**Hitman 2** e **Freedom Fighters**), foi com uma lágrima no canto do olho que constatámos uma certa falta de criatividade da produtora, desta feita nas novas aventuras do Agente 47, o assassino que até era capaz de matar a própria mãe pelo preço certo (em euros, claro, que o dólar teima em não recuperar)!

Em Contracts o protagonista trava um desesperado duelo com a morte num quarto dum motel parisiense. Gravemente ferido, mergulha numa espiral de alucinações que o faz recuar no tempo até às execuções que lhe criaram a reputação de carrasco a soldo. Da China à Sibéria, da Grã-Bretanha ao Médio Oriente, não há carimbo que escape ao passaporte do temível careca.
O maior problema deste jogo é que deixa muito a desejar no capítulo da inovação. A gestão do inventário é arcaica (o ritmo da aventura é constantemente interrompido tantas são as vezes que pausamos o jogo para trocar de armas e objectos) e as personagens podiam estar mais bem trabalhadas em termos psicológicos, especialmente os vilões que são abatidos com uma crueldade que depende simplesmente da nossa imaginação. Louve-se a ambiência mais sinistra das missões e a hipótese de resolver os problemas tanto pela via do disfarce como à lei da bala. De resto, temos aqui o Agente 47 com as velhas virtudes e defeitos.



CLASSIFICAÇÃO



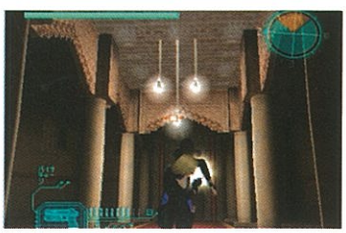
Jorge Vieira

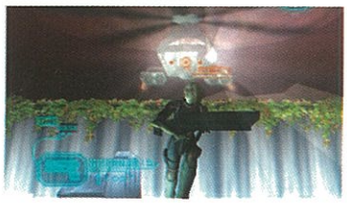
Cy Girls

Duas-em-um

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Konami**
Editora: **Konami**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

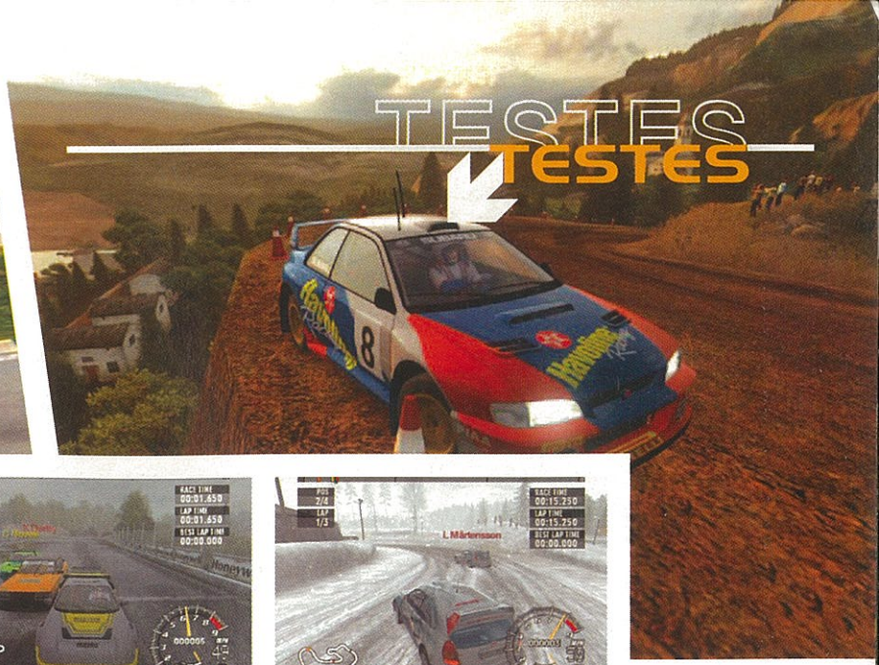
Uma é loura, outra é morena, mas são ambas igualmente perigosas. Duas histórias, duas heroínas, dois discos, um jogo – Cy Girls. Tal qual *shampoo*, este título "dois-em-um" oferece dois produtos numa só embalagem.
Ice e Aska não poderiam ser (aparentemente) mais diferentes uma da outra, tanto fisicamente como em estilo de combate, mas ambas são assassinas letais.
Baseado nas personagens criadas pela Takara, Cy Girls depende muito do facto de ser protagonizado pelo tipo de miúdas que está na moda nesta fase de samurais e *girl power*, sintetizada em Kill Bill. O problema é que Ice e Aska não são interpretadas por Uma Thurman e Lucy Liu e a sua fama está limitada ao Extremo Oriente. Assim sendo, é bom que se saibam mexer muito bem, porque o universo de heroínas de videojogos começa a ficar sobrelotado.
Inicialmente, tudo parece bem, até as coisas começarem a aquecer e surgem os primeiros problemas. Apesar de terem um bom leque de movimentos ofensivos e defensivos, ambas as miúdas são prejudicadas por algumas hesitações que as tornam vulneráveis aos inimigos.
A câmara também não está isenta de culpa e, frequentemente, assume uma posição pouco indicada (embora possa ser controlada independentemente, no calor do momento, convinha que estivesse no sítio certo).
O facto de haver duas histórias separadas é, obviamente, uma mais valia, mas apesar de Ice ser ocidental e usar armas e Aska ser tipicamente oriental e preferir a sua espada, as aventuras acabam por convergir em mais de um aspecto, chegando a partilhar muitas situações e desafios, o que faz com que Cy Girls seja menos "dois-em-um" do que nos quer convencer.





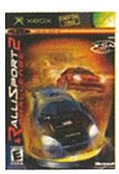
CLASSIFICAÇÃO

Erica Cunha e Alves



RalliSport Challenge 2

Aposta na arcada



RalliSport Challenge (RC) foi o primeiro grande jogo de rali para a Xbox. O bom trabalho da Digital Illusions granjeou críticas positivas e deixou à equipa sueca a pesada responsabilidade de se ultrapassar num novo título do género. O jogo anterior possuía uma física demasiado irrealista (notada em acidentes e saídas de pista) para quem pretendia usar o rótulo de simulador. O novo motor físico apaga essa memória da mesma forma que foi extinta a pretensão de ser uma duplicação da realidade. RC2 possui um estilo mais arcada... e só tem a ganhar com isso.

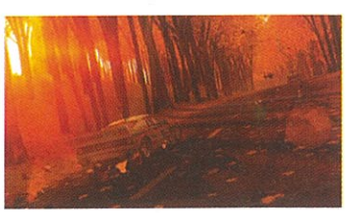
A Digital Illusions soube manter os elementos certos de simulação e minimizar os que não se adequavam à sua visão de divertimento. A física (colocada num nível de realismo aceitável) e sistema de danos são bons exemplos. A última é, claramente, mais visual que afectante da condução. Vidros partidos, portas que não fecham ou carroçaria pelo caminho pouco perturbam a viagem. São precisos muitos acidentes para o piloto ficar com uma roda pelo caminho!

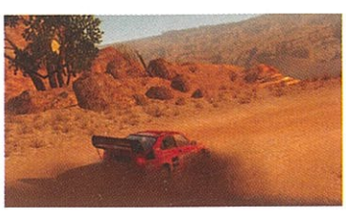
A variedade transformou-se numa imagem de marca da série. Os veículos licenciados ultrapassam as quatro dezenas, uma selecção das melhores viaturas desde finais dos anos 70, incluindo o lendário Grupo B. Quanto às pistas, são mais de 90. Estas primam por um excelente design e estão divididas em cinco categorias: Rally, Rallycross (pistas fechadas), Ice Racing, Hill Climb (subida ou descida de montanha) e o novo Crossover (corrida análoga às super especiais do mundial de rali). Hill Climb continua a brilhar pela dificuldade, velocidade e cenários. Há quatro licenças para obter em igual número de carreiras.

A amadora e profissional são extremamente fáceis, o computador comete muitos erros e tem o pé leve no acelerador. Até a champion é acessível, restando a super rally para separar os maçaricos dos campeões. O objectivo real das campanhas é aceder a pistas, carros e pinturas num total de 200 itens desbloqueáveis.

O som de RC2 é espantoso, fazendo uma parceria de qualidade com os efeitos visuais. O novo motor gráfico cria os melhores cenários e carros de um jogo de Xbox, sem exagero de reflexos, simulando as condições atmosféricas com mestria ímpar. O Xbox Live!, apontado como a grande inovação do jogo, não representa uma mais-valia com a importância que lhe querem atribuir, ficando o mercado português bem servido com as provas que juntam até quatro jogadores na mesma consola em *split screen* ou 16 em *system link*. RalliSport Challenge 2 preferiu afastar-se da simulação pura (existe, porém, uma garagem para alterar os valores de elementos como a transmissão, travões ou suspensão), fugindo de concorrentes como **Colin McRae** e transformando-se numa obra única capaz de atrair mais jogadores que o título da Codemasters.

Nuno Faria





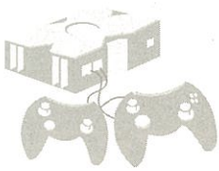
CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

RECOMENDADO

A elegância do estilo arcada e as competições para múltiplos jogadores fazem de RC2 um sério concorrente ao título de melhor jogo de rali de sempre.

Sistema: **Xbox**
Género: **Simulação**
Autor: **Digital Illusions**
Editora: **Microsoft**
Distribuidora: **Microsoft**
(Tel.: 21 440 92 00)

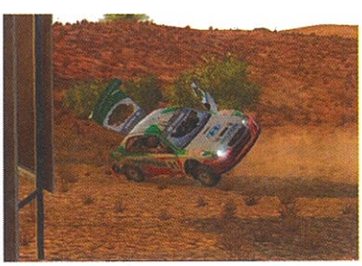


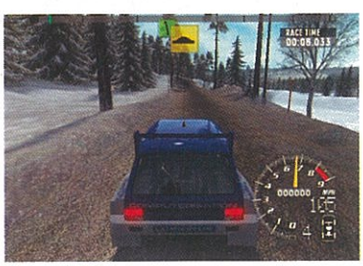
SITES RELACIONADOS

http://global.dice.se/games/rallisport2
www.xbox.com/pt-pt/rallisport2/default.htm

TRUQUES E DICAS

www.gamefaqs.com/console/xbox/data/36732.html





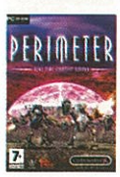
Perimeter

Somos todos iguais, mas eu comando

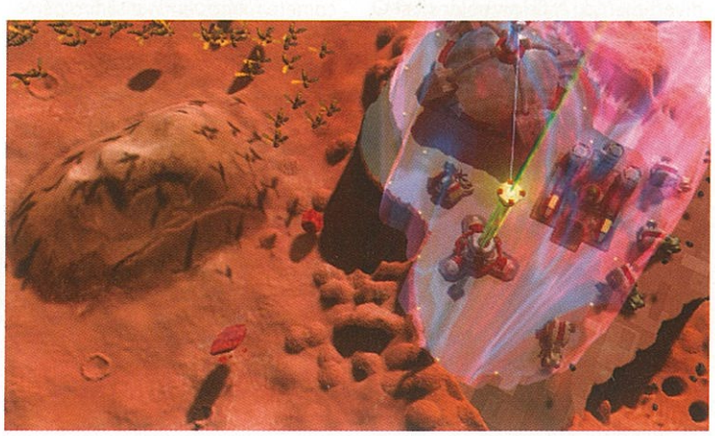
Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **K-D Lab**
Editora: **Codemasters**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

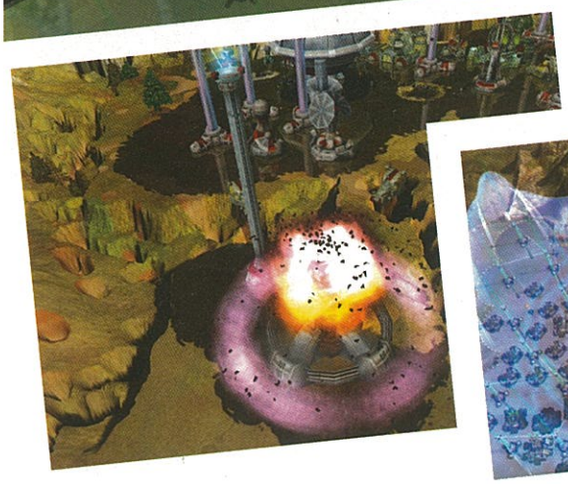
SITES RELACIONADOS
www.kdlab.com
www.codemasters.com/perimeter

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/13604.html



Há já uns anos que a K-D Lab, produtora de Perimeter, está nas andanças do software lúdico. Ainda que a maioria dos seus títulos tenha caído fora do circuito *mainstream*, a equipa russa formada em 1995 conta já com alguns prémios na carteira: dois no nipónico Enix Game Software Contest (um em 1996 com **Brainy Ball** e outro em 1998 com o título **MOBL**) e um outro prémio no Independent Games Festival de 2000, com o jogo **Spanking Runners**, que apresentava uma estranha mistura de corridas e feitiços numa mecânica por turnos. O ponto comum entre estes projectos é a originalidade e irreverência dos conceitos apresentados. Perimeter surge como o primeiro grande projecto da produtora, o primeiro jogo que alia a experiência acumulada e uma capacidade de inovação aparentemente nata, com um orçamento sadio e um acordo de distribuição a nível mundial. Num futuro muito distante, a humanidade é forçada a um êxodo espacial, uma deambulação que estagnou com o encontro da "Cadeia", um conjunto de mundos-esponja interligados por uma rede energética e química similar à formada pelos neurónios humanos. Dentro dessa rede haveria segurança, não fosse a competição pela dominância entre três ligas teocratas. Crê-se também





que tudo o que está fora da rede é dominado por uma espécie de lado negro do subconsciente colectivo da humanidade, ou seja, os mundos fora da cadeia têm perigos e horrores que existem simplesmente porque a humanidade existe. Baralhado? É uma história complexa e interessante, que usa o ambiente de ficção científica para abordar algumas questões sociopolíticas pertinentes, mas que merecia mais relevo no jogo e peca pelo tratamento denso.

Catalogar Perimeter apenas como um jogo de estratégia em tempo real (RTS) é redutor. Ele é realmente um RTS, no entanto liberta-se de inúmeros conceitos que até hoje víamos como basilares no género.

Quando a tendência no género é reduzir a micro gestão de bases, porque ela é um peso enfadonho e repetitivo, Perimeter centra-se nessa mesma microgestão trabalhando-a até que seja apelativa. A medula do jogo é um "recurso", a energia. Recolhida de forma automática e potenciada pela construção de geradores, a energia move tudo no jogo: a terraplanagem do terreno é feita por robôs que requerem energia; o disparo e manipulação nanotecnológica das unidades (já lá iremos) consome energia; a energia é o alimento que constrói e sustenta os edifícios; e, para não estender os exemplos em demasia, refira-se por último que é necessária energia para activar os portais interplanetários e os escudos protectores da base – fazendo o bonito efeito de gelatina mostrado nas imagens que ilustram o texto. O grande desafio do jogo é então conseguir gerir eficazmente a distribuição da energia, equilibrando o expansionismo da base e militarização com o reforço da rede energética.

Longa, a campanha traça o percurso das três ligas de forma alternada. Ao longo dela vão sendo introduzidos diferentes elementos do jogo que anulam qualquer tipo de táctica infalível. Mas não façamos confusões, pois Perimeter não é um jogo muito complicado, é um jogo diferente e por isso aparenta complexidade.

Esta introdução progressiva também ajuda a tornar as missões únicas, uma das facetas que mais nos impressionou. Quando a equipa introduz, por exemplo, as unidades subterrâneas, é apresentada ao jogador uma missão onde tem de conseguir atestar os depósitos de energia da sua nave-mãe antes do adversário, para poder passar um portal. A única forma de obter vantagem é forçar o adversário a descolar a sua nave-mãe com unidades subterrâneas e evitar que ele nos faça o mesmo. Outras missões há em que, por questões diplomáticas, é vedada ao jogador a possibilidade de realizar confrontos armados. Como tal, a única forma de conquistar terreno ao adversário é usar a rede de geradores – com a inteligência artificial a fazer o mesmo de forma eficaz. Por outras palavras, muitas vezes não estamos numa competição directa com a outra parte, algo que, como acontece na maioria dos RTS, envolve destruição de bases e muitas unidades. Perimeter muitas vezes opta por pôr ambas as partes a competir por um terceiro elemento,

uma variação que até sabe bem. Também as unidades são diferentes. O jogador pode construir três unidades básicas (soldados, oficiais e técnicos) a partir das quais nascem todas as outras unidades.
O combate é bastante táctico, e em qualquer altura a nossa vantagem pode tornar-se numa desvantagem pois, se não tiverm os as reservas de energia bem carregadas, ficamos estáticos enquanto o adversário transforma o seu esquadrão no tipo de unidades ideais para contrariar as nossas.
Quem acompanhou o percurso de Perimeter já conhecia um projecto que se propunha inovador, contudo só recentemente é que o jogo levou um facelift completo. Aquele jogo que há dois anos, na ECTS, estava longe de impressionar e era ignorado pelos jornalistas presentes no evento, chega ao mercado como uma das mais belas propostas gráficas do género. O que mais se realça são os efeitos de luz, soberbos, e o sentido estético dos mapas, que estão tão detalhados como edifícios e unidades.
E é impressionante a quantidade de objectos articulada pelo motor de jogo sem que haja uma decadência de fluidez – isto tendo ainda em conta que os requisitos de hardware não são por aí além.
A interface estagnou no ponto ideal. Com excepção das indicações relacionadas coordenadas do terreno, todas as funções estão concentradas numa barra de tarefas iconográfica e intuitiva, complementada por atalhos de teclas. O único contra é a lentidão da navegação dos menus, se bem que isto não acontece dentro do próprio jogo.
A vertente para múltiplos jogadores permite o tipo de confrontos a que nos habituamos em RTSs como **Command & Conquer** e **Age of Mythology**, mas sem tanto suporte a clãs e sistema de *rankings*.
Contudo, o trunfo de Perimeter é um mecânica diferente, que tem pano para mangas online. Acrescente-se ainda que alguns mapas neste modo são uma espécie de *comic relief* – afinal, não é todos os dias qu e damos por nós a confrontar epicamente um adversário sobre uma pizza, terraplenando cogumelos, criando uns pólos de investigação em cima de tomate afatiado, ou lembrando que a batalha que mudou o rumo ao jogo decorreu no campo das azeitonas.
Desde o lançamento de **Dune 2** (em 1992, para PC) que as fundações do subgénero da estratégia em tempo real (RTS) ficaram definidas. Desde então, vimos essa mecânica a solidificar com Command & Conquer, **Warcraft** e **Age of Empires**; assistimos a uma mudança de paradigma quando **Homeworld** introduziu o controlo da terceira dimensão; e, por fim, veio a fusão com os jogos de role play através de obras como **BattleRealms** ou **Warcraft III**. Contrariando a tendência actual dos RTSs e 12 anos de evolução, Perimeter é simultaneamente um regresso às origens e uma reestruturação de quase tudo o que nasceu com Dune 2. É um jogo verdadeiramente único, brilhante e ousado, que constitui uma espécie de crítica construtiva ao género. Infelizmente, os jogos que reúnem estas características degeneram em sucessos adormecidos, cujo mérito não tem reflexo nas vendas pelo simples facto de não serem ou mediáticos ou acessíveis – relembramos os casos de **Ico**, **Rez**, **Nomad Soul** e até Homeworld.
Só esperamos estar redondamente enganados.

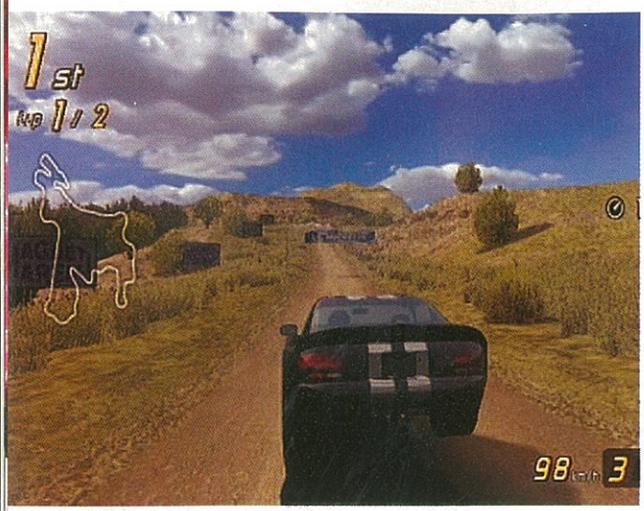
Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

Esta será, provavelmente, mais uma grande prova de genialidade incompreendida.

MIDWAY
THE SUFFERING
O medo,
A violência,
O Horror...
PlayStation 2
XBOX
MIDWAY
18
thesuffering.midway.com
The Suffering é uma nova ingressão no género de acção e horror, e o primeiro jogo deste tipo a esquadrinhar o mundo perturbante e deprimente de uma penitenciária de alta segurança. The Suffering apresenta um combate violento e três desfechos completamente diferentes dependendo da forma como escolheste sobreviver.
18+
www.pegi.info
ECOFILMES
PlayStation 2
XBOX



Gran Turismo 4: Prologue

Aperitivo com sabor a desilusão

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **Polyphony Digital**
Editora: **Sony computer entertainment**
Distribuidora: **Sony CE Portugal (Tel.: 21 042 20 00)**

SITES RELACIONADOS
www.granturismoworld.com

TRUQUES E DICAS
http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/gran_turismo_4_demo.txt

Enquanto esperamos e desesperamos por **Gran Turismo 4** (GT4), a Sony decidiu levantar a ponta do véu sobre aquele que é apontado como o definitivo simulador automobilístico para a PS2. Gran Turismo 4: Prologue Edition (GT4PE) inclui uma pequena amostra do infindável leque de carros e circuitos que surgirão na versão final prevista para antes do Natal. Desde logo, existe uma questão que convém esclarecer: será esta uma simples demo ou um jogo na verdadeira acepção da palavra? Bom, inclinamo-nos claramente para a primeira hipótese, mas o melhor mesmo é recostarem-se no sofá, colocarem os cintos e embarcarem numa viagem com este escriba ao volante. Primeira paragem: School Mode.

Nesta opção, o jogador acede a provas de condução que testam a sua capacidade para participar no excitante mundo das corridas desportivas. A escola arranca com uma mão cheia de desafios monótonos (que piada tem, por exemplo, dar duas voltas a uma pista oval com um limite máximo de velocidade de 50Km/h?) mas as coisas animam lá mais para a frente, especialmente quando nos propomos a bater o tempo recorde de cada aula.

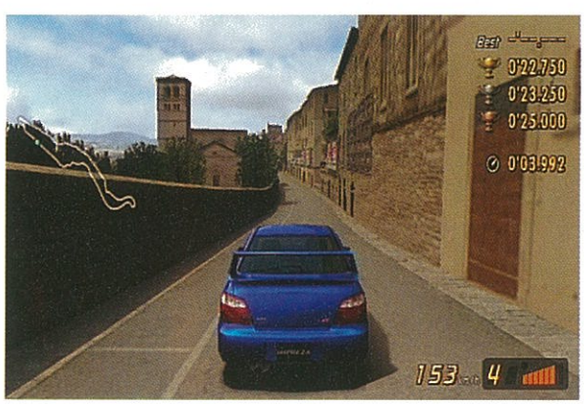
O objectivo da Polyphony é evidente: ensinar aos pilotos mais novatos as técnicas da travagem e aceleração, como utilizar sabiamente a caixa de velocidades e quais as melhores trajectórias para abordar cada curva.

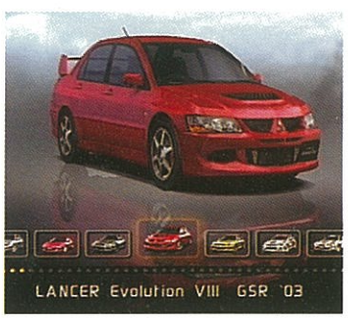
Nos primeiros testes até existem linhas na estrada a indicar o percurso ideal para cada traçado, um sinal óbvio de que os produtores pretendem criar uma obra acessível para o maior número possível de jogadores.

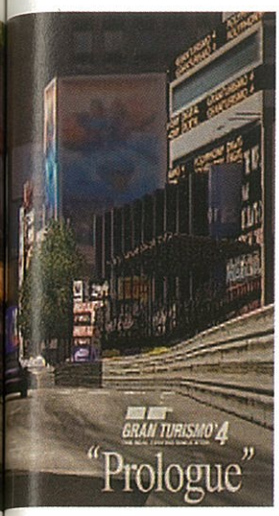
A faceta mais aliciante do School Mode é que cada prova superada liberta uma nova viatura para uma colecção que pode abarcar veículos de todas as épocas e géneros (clássicos, descapotáveis, carrinhas, entre muitos outros) e de marcas como, por exemplo, a Honda, Nissan, Toyota e Mitsubishi.

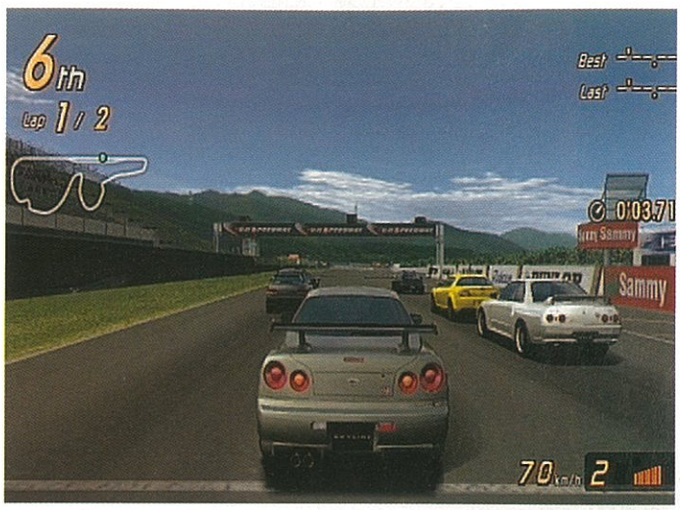
Ao todo, são cerca de 50 carros, um número apreciável para qualquer título de corridas, mas muito aquém dos 500 (sim, leram bem, quinhentos!) automóveis prometidos para a versão final.

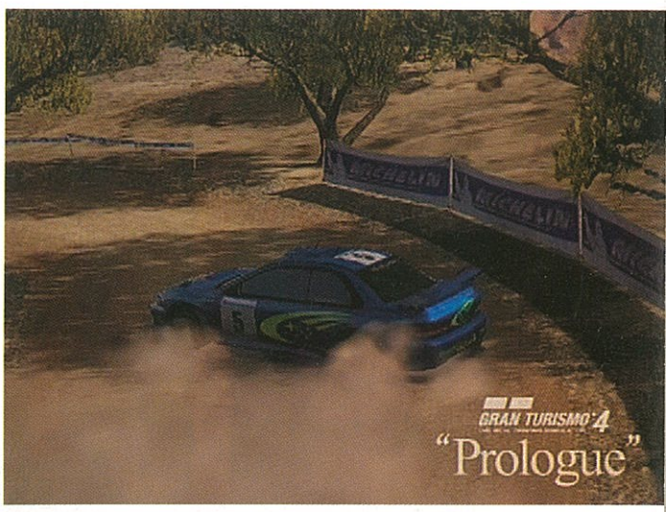
Quem não tiver paciência para voltar a tirar a carta de condução,

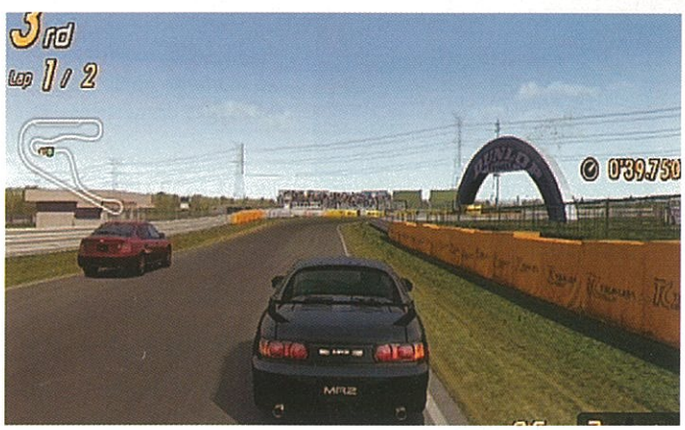


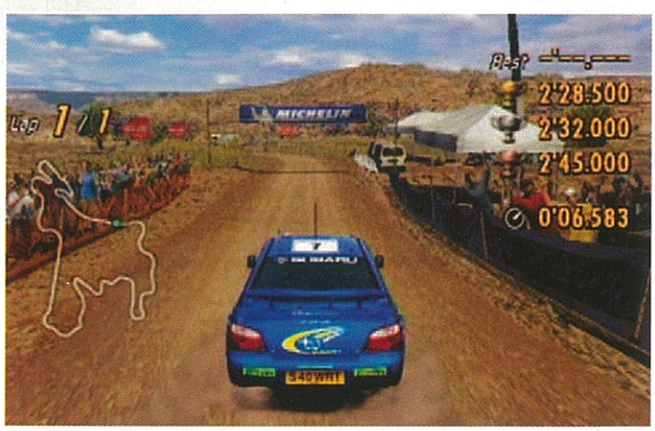












pode lançar-se, de imediato, no Arcade Mode. Aqui, as estrelas de cartaz são as cinco pistas que deixam antever a enorme variedade de estilos de corrida propostos em GT4. Tsukuba e Fuji Speedway são, quiçá, as menos interessantes pois oferecem-nos um par de autódromos cujos traçados não ostentam grandes surpresas.
Já o circuito improvisado nas ruas de Nova Iorque revela-se uma história completamente diferente: com curvas de noventa graus e um grafismo que recria, de forma cintilante, os quarteirões da famosa Times Square, temos aqui uma experiência que combina turismo e adrenalina.
A Citta di Aria inspira-se nas vilas italianas mediterrânicas para nos proporcionar uma trepidante viagem por vielas estreitas e estradas que preservam as velhas pedras da calçada em detrimento do asfalto. A vista do mar é deslumbrante.
Por último, o Grand Canyon. Este circuito encheu os olhos dos jornalistas presentes na E3 do ano passado e o encanto mantém-se passados todos estes meses.
A árida paisagem perde-se de vista no horizonte, a estrada está repleta de buracos e rochedos na berma e o melhor de tudo é que existem dezenas de espectadores junto à pista a acenar ou a tirar fotos para recordação. Nalgumas secções, até podíamos jurar que estávamos em Portugal, tantos são os afoitos que decidem esperar pelos carros no centro da via para "bater uma chapa" mais vistosa. Tentámos acertar nuns quantos mas eles são rápidos a escapar ao pára-lamas!
Os gráficos e um sistema de condução hiper-realista são os principais pontos fortes desta obra, mas não são propriamente uma revolução face à excelência de **Gran Turismo 3**. Mais preocupantes são algumas das lacunas detectadas em GT4PE.
A inteligência dos condutores controlados pela consola é sofrível (é fácil ultrapassá-los nas curvas mais sinuosas) e mantém-se o limite máximo de seis bólides em pista, uma pobreza comparada com os vinte adversários simultâneos de **TOCA Race Driver**.
A Polyphony continua a fugir dos danos nas viaturas como o Diabo da cruz, uma decisão discutível para quem proclama aos sete ventos que pretende criar "o simulador automóvel mais realista de sempre". Bater frontalmente a 250 Km/h e escapar sem um único arranhão na carroçaria não reforça, propriamente, a credibilidade do jogo.
A esta falha associa-se o célebre "muro invisível" que evita, por exemplo, que tombemos num dos múltiplos abismos do Grand Canyon quando falhamos a travagem numa curva.
Para castigar os pilotos mais abelhudos, a produtora decidiu incluir uma penalização de dez segundos durante a qual o jogador não consegue passar dos 50 Km/h.
Infelizmente, esta opção não é facultativa acabando assim por punir, com a mesma moeda, erros crassos de condução e manobras de pura batotice. Uma lástima.
Quem terminar a primeira fase do School Mode, tem direito a um *making of* de GT4 e um vídeo que desvenda imagens de vários circuitos exclusivos da versão final.
E aqui levanta-se a questão decisiva: será 40 euros um preço justo para este pacote? Julgamos que não e fortalecemos a nossa opinião ao recordarmos que nem uma mísera prova para vários jogadores foi preparada a tempo desta obra. Em suma, uma demo para coleccionadores.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

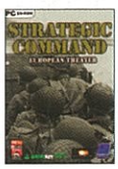
★★☆☆☆

Uma demo com um preço exorbitante e que deixa muitas dúvidas no ar sobre a real valia de Gran Turismo 4.

Strategic Command: European Theater

As seis faces do general

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Battlefront.com**
Editora: **GMX Media**
Distribuidora: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)



Uma Europa repartida em hexágonos e próxima da realidade dos jogos de tabuleiro é o que nos espera em Strategic Command, um título que faz a Segunda Guerra Mundial renascer por turnos e com contornos simples mas factuais. Numa perspectiva militar, a simplicidade do jogo desilude, pois não existem as unidades da época: em vez de tanques como Panzers ou M1 Abrahams, existe uma unidade que se chama simplesmente Tanque, filosofia que se estende ao Caça, à Infantaria, ao Porta-Aviões, etc. Já no que respeita ao enquadramento histórico, existem aqui preocupações que costumam falhar em muitos dos jogos, como, por exemplo, o surgimento da resistência na França e Jugoslávia, ou o peculiar método de defesa que as tropas do Eixo encontraram na União Soviética. A acção circunscreve-se à Europa, apesar das seis variações de cenário em que mudam a disposição das fronteiras e tropas para representar diferentes momentos do conflito. Dito isto Strategic Command joga-se tal como **Panzer**, **Allied** ou **Pacific General**, com cada comandante a mover todas as suas "peças", a comprar novas unidades e a financiar a investigação cientifica nas áreas que lhe convém, passando então o turno para o adversário. A inteligência artificial é um eficiente travão para os planos do jogador, mas há ainda a possibilidade de duas pessoas jogarem no mesmo computador, via internet (TCP/IP) ou, a opção que nos parece mais viável, num sistema de *play by email* – um jogador cumpre um turno e envia a jogada por email para outro, que devolve com as suas resoluções. Strategic Command é simples, limitado e *old school* (quer em mecânica quer em aspecto) mas, ainda assim, conserva um estranho apelo para os estrategas domésticos.

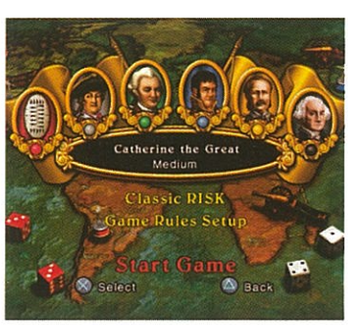
Frederico Teixeira

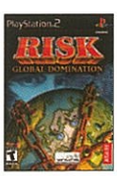
CLASSIFICAÇÃO

Risk: Global Domination

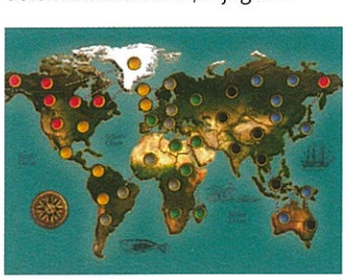
Facadas no tabuleiro

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Estratégia**
Autor: **Cyberlore Studios**
Editora: **Atari**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel.: 21 460 85 85)





O Risco é certamente o jogo de estratégia militar de tabuleiro mais popular do mundo. E como a estratégia por turnos nos videojogos nasceu justamente a partir dos jogos de tabuleiro, é normal que este em particular tenha tido vários sósias virtuais ao longo dos anos e plataformas. Na explicação que o espaço permite, o jogo decorre sobre um mapa do mundo dividido em seis continentes divididos por regiões que são distribuídas pelos jogadores no início da partida. Mais tarde, os jogadores tentam dominar continentes para aumentar a produção de tropas no início de cada turno. São três os modos de jogo nesta versão: Capital, no qual os jogadores escolhem uma capital e têm que defendê-la, conquistando também capitais inimigas; Original, que implica o domínio total do mundo; e Secret Mission, que pode ir da conquista de determinados continentes à eliminação de um jogador em particular. Atingidas determinadas metas, o jogador desbloqueia funcionalidades como novos mapas, dados ou generais. A grande virtude desta versão do Risco é a possibilidade de transportar as partidas para o mundo online, contra outros humanos, apesar da forma morosa com que tudo decorre. Ainda assim, para os jogadores mais experientes é a única solução, já que a inteligência artificial não é desafiante, nem mesmo no maior nível de dificuldade.



F.T.

CLASSIFICAÇÃO

Firefighter F.D. 18

Um contentamento descontente

"**Silent Hill**, mas ao contrário". Deve ter sido mais ou menos esta a ideia que deu corpo a Firefighter FD 18 (simplesmente Firefighter daqui em diante, se não se importam) num brainstorming da Konami, embora a editora nipónica nos queira fazer acreditar que a inspiração veio do heroísmo demonstrado pelos bombeiros nova-iorquinos do 11 de Setembro. Como se não topássemos logo que este survival-qualquer-coisa tem os filmes Backdraft (1991, Ron Howard) e Towering Inferno (1974, Irwin Allen) escrito na testa. Isto apesar do herói controlado pelo jogador, Dean McGregor, andar na verdade à procura de uma Cinderela chamuscada perdida por entre os destroços de um incêndio... Adiante. Efectivamente, Firefighter é um survival-horror tal como Silent Hill, só que se aqui eram a escuridão e o silêncio os protagonistas de uma novela aterrorizadora, na nova saga "bombeirista" é o calor luminoso e o espalhafato catastrófico que dão cartas.

Os zombies e outras criaturas grotescas desapareceram para dar lugar ao temor primordial: o fogo, essa besta viva e quase indomável. É de louvar o esforço da Konami na tentativa de renovação de um género, mas será em vão? A Firefighter não se pode negar o mérito da originalidade, mas o pior é cometer todos os outros pecados mortais, sendo o mais imperdoável de todos a linearidade. Apesar de fugir à rotina de **Resident Evil**, Silent Hill e companhia – onde matar o que já morreu é a palavra de ordem – andar a apagar fogos não dá propriamente grande espaço para a criatividade. Afinal, os materiais inflamáveis são constantes (nada de substâncias extraterrestres) e os bombeiros não costumam visitar planos paralelos nem viajar no tempo para fazer o seu trabalho. Logo se vê que Firefighter é mais ou menos sempre o mesmo.

A ideia de fazer de um fogo gigantesco um "boss" é gira, mas na prática não resulta em nada que nos entusiasme. Onde estão os seus pontos fracos e secretos? Será que vai saltar, rastejar ou agarrar-se ao tecto? Não, esperem, é apenas fogo.

As limitações estendem-se ao número de modos de jogo – um único – e opções, quase reduzidas ao essencial. E durante o jogo, a existência de uma trama conspiratória, uma segunda personagem (a jornalista Emilie Arquette), a utilização de objectos como machados para desobstruir caminho e outras manigâncias não servem para camuflar o facto de que Firefighter não passa de uma boa ideia que não deu resultado.

Nelson Calvinho

CLASSIFICAÇÃO

Uma ideia original – um survival-horror em que o medo é provocado pelo fogo – é diluída na acção repetitiva. O fogo, afinal, é sempre o mesmo...

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Konami Tóquio**
Editora: **Konami**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel: 256 836 273)

SITES RELACIONADOS
www.konami.com

TRUQUES E DICAS
ww.gamefaqs.com/console/ps2/data/36966.html

Seven Samurai 20XX

Um herói e seis fantasmas

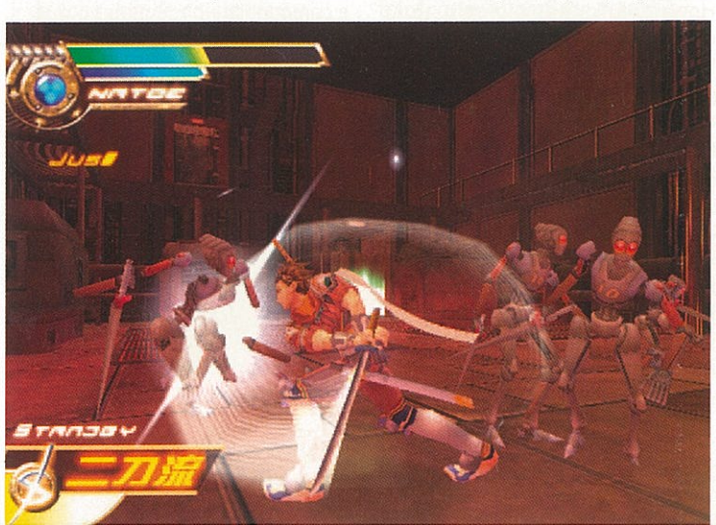
Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Dimps Corporation**
Editora: **Sammy**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel.: 21 460 85 85)

SITES RELACIONADOS
www.sevensamurai20xx.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/code/34408.html
http://db.gamefaqs.com/console/ps2/file/seven_samurai_20xx.txt

É preciso coragem para adaptar um filme com cerca de 50 anos à realidade dos videojogos. A audácia é ainda maior quando estamos a falar de The Seven Samurai, uma das obras-primas do cinema assinada pelo falecido Akira Kurosawa.

A verdade é que o realizador japonês deve estar, neste momento, às voltas no túmulo com esta profanação da película original. Deste crime ninguém sai inocente: o filho do cineasta, Hisao Kurosawa, pode ser apontado como um dos principais responsáveis (afinal de contas, acabou por dar o seu beneplácito à obra), mas tanto a Dimps Corporation como a Sammy têm muitas culpas no cartório. E, no meio desta alhada toda, acabamos por não perceber muito bem como é que Moebius (conceituado artista de banda desenhada) e Ryuichi Sakamoto (compositor galardoado com um Óscar pela banda sonora do filme The Last Emperor) ainda decidiram dar uma mãozinha ao projecto... Curiosamente, Seven Samurai 20XX até se revela um jogo cheio de boas intenções. Quem viu a película, reconhecerá vestígios de uma trama que narra a reunião de vários guerreiros (os sete samurais do título) em torno de um objectivo: a defesa de uma cidade atacada por um enorme grupo de bandidos. Ao longo da aventura somos brindados com cenas inspiradas nos principais episódios do filme, recriadas por bonitos interlúdios. O problema é que as semelhanças terminam aqui. O Japão feudal foi substituído por uma paisagem futurista que parece retirada de um filme de *anime*. A ideia até nem nos desagrada mas suspeitamos que os puristas vão benzer-se mil vezes perante este sacrilégio. Se estão à espera de um jogo engenhoso que cultive, tal como a versão original, os valores da honra e lealdade, esqueçam. Seven Samurai 20XX é um puro título de acção e aqui a pancadaria é a valer! O protagonista – um jovem chamado Natoe – é daqueles tipos que prefere



resolver os sarilhos à catanada em vez de perder tempo com diálogos. Diga-se em abono da verdade que as constantes vagas de inimigos que o cercam – diferentes espécies de robôs intitulados Humanoids – também não estão para grandes conversas, mas não era necessário incluir tanta violência gratuita numa homenagem ao mestre Kurosawa. É sopa do princípio ao fim!

O título do jogo remete-nos imediatamente para a gestão de múltiplas personagens mas quis o destino (ou a inépcia dos produtores) que esta fosse uma obra com um único herói, o já referido Natoe. Os restantes samurais surgem, no decurso da aventura, como meros figurantes com os quais podemos trocar impressões mas nunca controlar em combate. Chega a ser caricato (para não utilizar uma expressão mais forte) vê-los a esfumarem-se no ar precisamente no arranque de cada batalha: quem disse que os amigos são para todas as ocasiões? As cenas de luta são divertidas, mas acabam por se tornar repetitivas. Existem botões separados para atacar, defender e deslizar lateralmente mas, nos capítulos iniciais do jogo, a curva de dificuldade é tão baixa que podemos concentrar-nos apenas na vertente ofensiva. O Nitoh-Ryu é uma habilidade (activada pela combinação das teclas L1 e R1) que merece uma referência especial pois garante-nos a utilização temporária de uma segunda espada em combate. Mais sopa, portanto! Inenarrável é o sistema que a Dimps adoptou para conduzir o jogador pelos cenários. Por norma, a uma arena repleta de monstros, segue-se um corredor que desemboca num ecrã de carregamento. Mais uma batalha, dois ou três passos e lá surge outra pausa na aventura. E mais outra. E outra... Chiça, comparado com a acção ininterrupta de **Grand Theft Auto: Vice City**, este jogo é um autêntico teste à nossa paciência! Seven Samurai 20XX vale, sobretudo, pelas peripécias do enredo (a única qualidade reminiscente do filme). Mal grado todos os seus defeitos, o jogo agradará aos fiéis de propostas como **Shinobi** e **Dynasty Warriors**. Quanto aos fãs de Akira Kurosawa, mantenham-se ao largo senão ainda podem sofrer um ataque do coração.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

O clássico de Akira Kurosawa revisto à luz da geração *anime*. Mais uma boa ideia que acaba desperdiçada.

Megaman X7

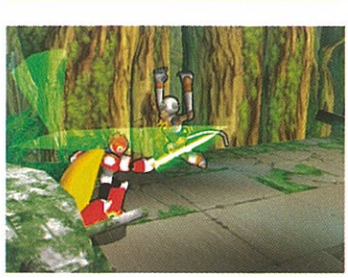
Ele vive!

Sim, há jogos e personagens que duram para (quase) sempre. Megaman é uma delas, tendo já uns espantosos 16 anos de carreira, iniciada na extinta NES. O guerreiro robô do uniforme azul viria a tornar-se um ícone do universo dos videojogos. Com o passar do tempo, ele foi passando por algumas mudanças, algumas boas, outras questionáveis e outras que desagradaram aos velhos fãs, mas que se impunham como necessárias à sua modernização. A série X é alvo de críticas e elogios, pois rompeu com algumas tradições do passado. Megaman X7 segue o estilo X e introduz ainda algumas novidades, nomeadamente uma nova personagem chamada Axl, que se junta a Megaman e a Zero. Cada um deles tem as suas características e podemos escolher dois para jogar – trocando de personagem conforme for conveniente – para estarmos melhor preparados para lidar com as muitas adversidades que esta aventura apresenta. O Red Alert é a fonte de todos os males que atormentam o mundo e as suas acções têm de ser travadas a todo o custo, mesmo que isso implique atravessar cenários cheios de lasers praticamente impossíveis de destruir e máquinas monstruosas que podem dar cabo de nós em um segundo e meio. Como se lidar com estes problemas não fosse suficiente, ainda temos de negociar a visibilidade com uma câmara completamente estúpida, que é perita em conseguir o pior ângulo nas alturas menos indicadas, conduzindo-nos frequentemente a mortes frustrantes. Para quem gosta de um grau de dificuldade tipo Mission: Impossible e é fã de Megaman, X7 pode ter os seus atractivos, mas como eu gosto de desafios legítimos, de ver aquilo com que estou a lidar e não sou tarada por uniformes azuis, digo-lhe "sayonara".

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts**
(Tel.: 21 310 31 21)

Erica Cunha e Alves

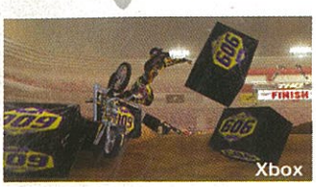
CLASSIFICAÇÃO



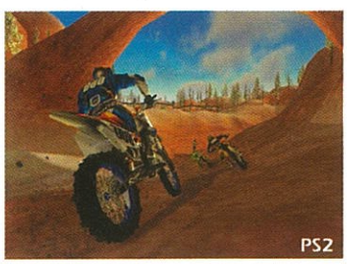
MX Unleashed

Super motocross

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Rainbow Studios**
Editora: **THQ**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)



Não é nada de novo, mas quando é bem feito, é muito bom. Os jogos de motocross têm qualquer coisa de inexplicavelmente divertido. Não sei se é do som rouco dos motores, dos saltos e acrobacias ou da lama, mas sinto-me sempre como uma criança pequena quando estou a brincar com estas motos. MX Unleashed tem a vantagem de estar realmente muito bem feito. Há modos de jogo para todos os gostos e feitios, incluindo alguns mini-jogos originais, 40 circuitos acidentados e, se formos uns grandes campeões, podemos até ganhar o suficiente para comprar outros veículos, como buggies e *monster trucks*. Parece prometedor? É mesmo! Mas não é por isso que o jogo se destaca de entre os demais.
Enquanto suamos para construir uma carreira, desafiamos os melhores pilotos dos campeonatos Supercross ou Nationals ou exploramos a vastidão do cenário de Freestyle em busca de desafios, a jogabilidade revela-se como o grande ponto forte de MX Unleashed, devido ao seu equilíbrio entre realismo e diversão, sofisticação e naturalidade. Os truques podem não ser exuberantes e não desafiar a gravidade, mas a sua execução é maravilhosamente simples e minuciosa, pois o jogo responde exactamente aquilo que estamos a fazer, sem atrasos nem "frufrus". Saltou mal? A culpa é sua. Caiu? A culpa é sua. Não conseguiu dar o salto como os outros? É porque não fez o *preload* como deve ser, por isso a culpa é sua.
A ausência de inovações é mais do que compensada pela excelente execução de uma fórmula tantas vezes testada pela Rainbow Studios. Afinal de contas, não podemos esquecer o currículo desta equipa no que diz respeito a jogos de corridas.

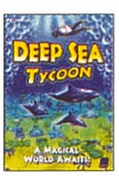


Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Deep Sea Tycoon

Cidades submersas



Deep Sea Tycoon vai buscar o modelo de construção de um qualquer **Theme Park**, coloca-o debaixo de água, entre corais e tubarões, e prova como uma simples mudança de cenário basta para transformar uma fórmula gasta em algo novo e que dá vontade de jogar.
O objectivo do magnata das profundezas é construir uma cidade orientada para a vida marinha e turismo, indústria e produção ou sistemas prisionais e defesa, em mais de 70 missões. Existe ainda um modo Sandbox onde o jogador pode construir a cidade perfeita em 12 cenários, usando 100 edifícios e animais, sem nenhuma regra a prender-lhe os movimentos.
A bem da jogabilidade, são poucos os níveis regidos por tempo limite. Deep Sea Tycoon é simples, apesar dos tutoriais pouco explicativos, e suficientemente diferente para valer um mergulho. O jogo ideal para toda a família.

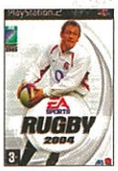
Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PC**
Género: **Estratégia**
Autor: **Anarchy Enterprises**
Editor: **GMX Media**
Distribuidor: **InfoCapital**
(Tel.: 21 031 93 19)

Rugby 2004

Enterrado na lama



Já sabíamos que o rugby é um jogo para homens de barba rija. O que não julgávamos possível era a Electronic Arts produzir uma simulação medíocre da modalidade, um título tão pobre que nem sequer ensina convenientemente as regras de um dos desportos mais viris da actualidade.
Apesar de incluir selecções e jogadores devidamente licenciados, Rugby 2004 falha em diversos capítulos. O motor gráfico é paupérrimo, os controlos são desnecessariamente complexos, os atletas são lentos a reagir e o nível de dificuldade varia entre a brincadeira de crianças e o absurdo. Salva-se da nota mínima graças ao editor, a opção de múltiplos jogadores e por ser, na prática, a única proposta do género disponível no mercado.

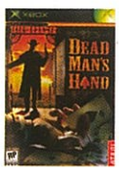
Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Simulação**
Autor: **EA Sports**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts**
(Tel.: 21 310 31 21)

Dead Man's Hand

A OESTE NADA DE NOVO



Há uns anos atrás, palavras como "alfa", "beta" e "antevisão", faziam sentido, já que respeitavam as versões que apresentavam o conceito de um jogo, mas estavam longe de ser representativas da sua qualidade final. Hoje em dia, e por diversos motivos, já não é assim, sendo quase uma excepção o jogo que realmente evolui até ao seu estado final. Isto para dizer que Dead Man's Hand, está igual à versão para antevisão. É o mesmo jogo, com as mesmas virtudes e, a parte que revolta, com as mesmas incorrecções e pontos de reprimenda.

Na pele de Tejon, um ex-bandido mexicano, procuramos vingança dos The Nine, o grupo de temíveis que resolvemos abandonar quando a sede de dinheiro e fama passou a vitimar mulheres e crianças. E é esta vingança, despoletada por uma traição, a razão pela qual visitaremos uma série de locais típicos do Far West, tais como saloons, minas, cidades desertas, desfiladeiros, comboios e fortes, em busca da cabeça dos outros oito membros. Bem retratados, estes locais e a história simples são uma colagem de centenas de filmes de cowboys que, salvo um ou outro exagero, até se torna agradável. Contudo, apesar do bom sentido estético dos níveis, estes pecam pela linearidade, uma fluidez aquém do desejável e, o mais desapontante, são um deserto humano – a par de quem dispara contra nós, raramente surge alguém nas suas tarefas quotidianas para contrariar a sensação de que estamos numa variante western de **Virtua Cop** ou **The House of The Dead**. A falta de inteligência dos inimigos acaba por cimentar esta sensação, mesmo com o notório esforço da equipa em criar acontecimentos que tornam o trajecto do jogador mais empolgante. O que assenta que nem uma luva na realidade de um *shooter* para consolas é a mecânica: as dez armas vão sendo desbloqueadas à medida que se progride na aventura; o jogador é premiado por diferentes tipos de mortes; um sistema de "inspiração" incentiva à destruição de tudo no cenário para poder aceder ao disparo secundário das armas; e um jogo de sorte, póquer territorial, determina as munições que o jogador leva para cada nível. No entanto, sendo um First Person Shooter, a constante exigência de Dead Man' s Hand na rapidez e precisão nos movimentos vai contra a natureza das consolas, limitadas por um comando.

O Far West é uma época pouco explorada nos videojogos e até tem um imaginário suportado por um legado cinematográfico de luxo, mas ainda não é desta que nasceu o grande jogo de cowboys.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

★★★

Dead Man's Hand é um jogo superficial com uma mecânica ao estilo das máquinas de arcada, mas podia ter sido muito mais...

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **HumanHead**
Editora: **Atari**
Distribuidora: **Atari Ibérica**
(Tel.: 21 460 85 85)

SITES RELACIONADOS
www.humanhead.com
www.atari.com

TRUQUES E DICAS
http://fireball.gamewinners.com/xbox/DeadMansHand.htm

Harry Potter e O Prisioneiro de Azkaban

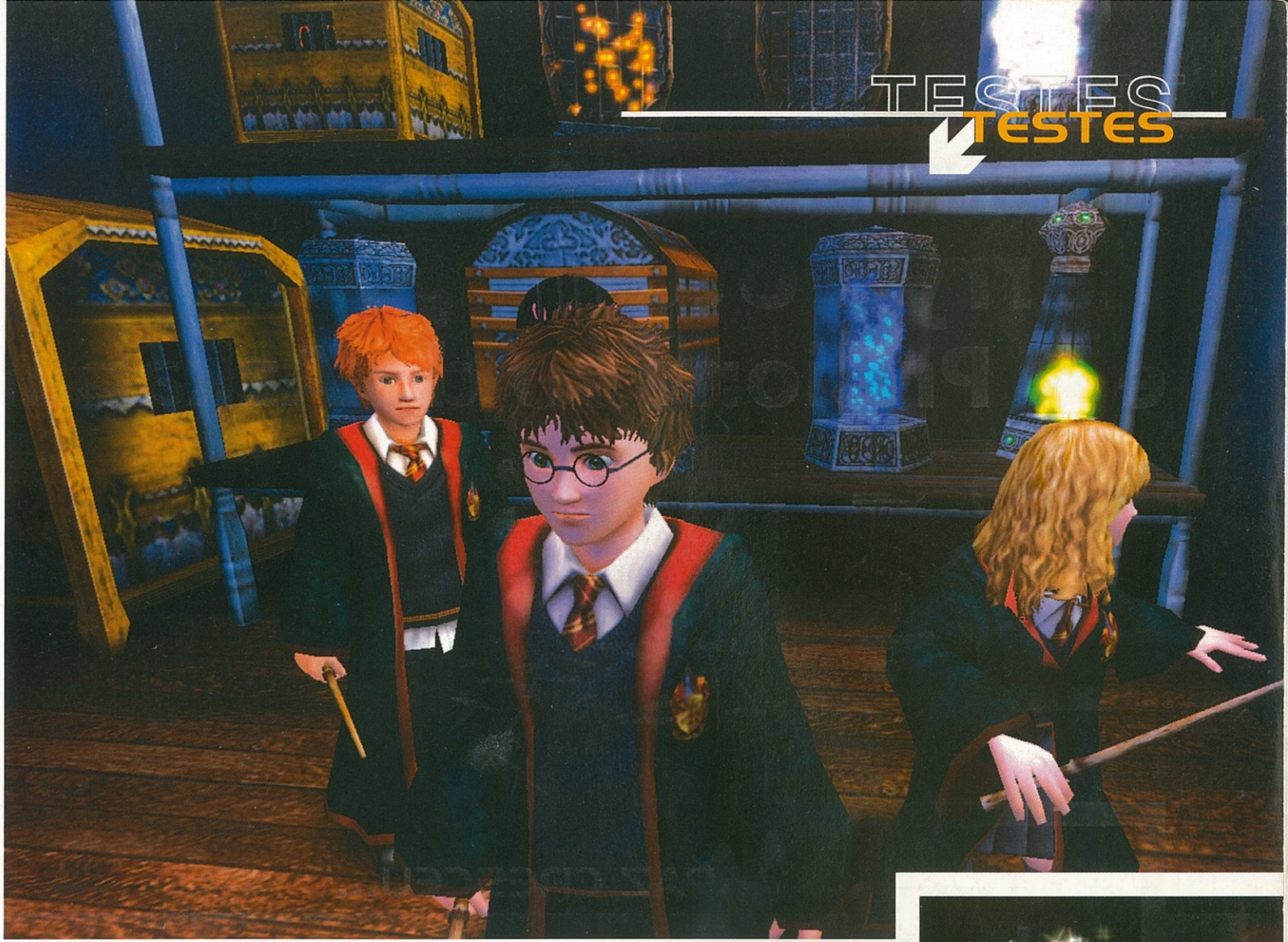
Sistema: **PC**
Género: **Acção**
Autor: **Warner Bros Interactive**
Editora: **Electronic Arts**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

SITES RELACIONADOS
http://harrypotter.ea.com/hppoa

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/computer/doswin/data/919435.html

O RAPAZ CRESCEU...

O Prisioneiro de Azkaban é a terceira aventura de Harry Potter, saída directamente da fértil imaginação de JK Rowling para o papel e daí para o cinema e videojogos.
O rapaz que sobreviveu está cada vez mais crescido, JK está cada vez mais milionária e a Electronic Arts deve estar felicíssima por manter uma das licenças mais lucrativas dos últimos tempos.
O terceiro episódio da saga Harry Potter leva-nos novamente para a Escola de Magia e Feitiçaria de Hogwarts mas, apesar de o cenário ser o habitual, muita coisa mudou desde o ano passado. Harry e os seus amigos estão visivelmente mais velhos e o tom desta nova aventura é mais sombrio do que o das anteriores. Quem leu o livro sabe bem o que pode esperar mas como há preguiçosos que acham que não vale a pena ler porque ver o filme dá menos trabalho, convém esclarecer que o ambiente de O Prisioneiro de Azkaban assinala uma transição no caminho de Potter e que isso se reflecte de forma óbvia no jogo.
Para começar, é a primeira vez que o jogador tem a possibilidade de controlar os amigos inseparáveis de Harry – Ron Weasley e Hermione Granger. Apesar da escolha das personagens ficar a cargo do CPU (controlando-se cada uma delas em situações específicas), é uma novidade interessante que contribui para o enriquecimento da jogabilidade.
Harry, Ron e Hermione partilham algumas características básicas – nomeadamente no que diz respeito a feitiços – mas distinguem-se em aspectos mais particulares. Por exemplo, Ron tem capacidades sensitivas únicas e Hermione é mais pequena e magra, o que lhe permite aceder a locais onde os amigos não conseguem chegar. Além disso, há feitiços específicos para cada um dos três o que significa que terão mesmo de trabalhar em equipa para pôr fim ao ignóbil Sirius Black e aos hediondos Dementors. Só é pena que o jogo não confie mais no jogador impedindo-o de alternar de personagens em tempo real – principalmente quando, por qualquer razão que me escapa, parece que nas versões para consolas lhe será dado esse poder...
A acção começa a bordo do Hogwarts Express quando Scabbers, o rato de Ron, foge do compartimento e vai parar a uma carruagem infestada de magia e acontecimentos bizarros. Os primeiros minutos não são muito complicados e servem basicamente para nos habituarmos à nova mecânica do jogo e experimentarmos o primeiro combate em equipa contra um ameaçador livro voador. Pouco depois, Harry desmaia e Ron vê-se perante a tarefa de salvar o amigo de uma nuvem nefasta que se desloca rapidamente pelo chão. Ao que tudo indica, o malévolo Sirius Black anda atrás de Harry e o feiticeiro não está para brincadeiras. Como se isso não bastasse, os guardas da prisão de Azkaban, os Dementors, também andam atrás dele e,



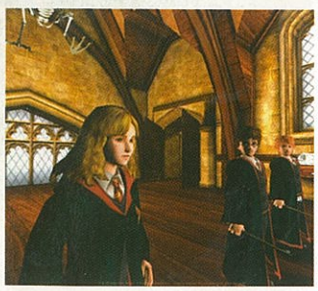
apesar de não estarem do lado de Sirius, também não morrem de amores por Harry o que não augura nada de bom para o jovem trio de amigos.
Estas criaturas surgem pela primeira vez ainda a bordo do comboio, após uma troca de feitiços e ofensas com Draco Malfoy e o seu grupinho de arruaceiros, e fazem o irritante arqui-inimigo de Harry parecer um doce de rapazinho.
Os Dementors são realmente assustadores, sendo o perfeito exemplo do tom mais obscuro desta aventura de Potter. Mais obscura mas também mais bonita e detalhada, com efeitos de luz a enriquecer subtilmente os cenários e animações mais elaboradas.Hogwarts não mudou muito e está dividida em cerca de 30 locais mas encerra algumas surpresas atrás de portas aparentemente familiares.
Contudo, e apesar da ameaça velada de Sirius Black, os dias na escola continuam a passar-se de forma bastante natural – os miúdos vão às aulas, aprendem novos feitiços e jogam Quidditch nos intervalos.
Mas de noite, quando a lua ilumina os corredores e os espíritos andam à solta, Harry e os seus amigos podem sair dos quartos em busca de emoções fortes e enfrentar os mistérios que se escondem nas sombras de Hogwarts. Ainda por cima, como Sirius anda por perto, o trio vai ter de estar constantemente alerta, para não ser apanhado desprevenido. Para distrair um pouco da tensão permanentemente imposta pelo argumento, O Prisoneiro de Azkaban inclui a já habitual vertente coleccionista e alguns mini-jogos aos quais se pode ganhar acesso quando se tiverem cartas suficientes.A estreia no grande ecrã está marcada para 4 de Junho o que significa que os jogadores terão oportunidade de experimentar a aventura virtual antes de verem a cinematográfica. A avaliar pelas imagens que vi do filme, as personagens do jogo estão muito semelhantes aos actores de carne e osso.

É estranho ver o pequeno feiticeiro mais crescido, com as feições a adquirirem os contornos típicos da pré-adolescência, mas o jogo retrata muito bem esta fase de transição de Harry e dos seus amigos. O rapaz cresceu e a aventura amadureceu, oferecendo algo que a distingue das duas anteriores. Porém, acho lamentável o facto da versão PC não confiar no amadurecimento do jogador que segue atentamente a vida de Potter e não o deixar tomar decisões referentes à escolha das personagens. Para não terminar com uma nota negativa, dou os parabéns à equipa que tratou da localização em português que, mais uma vez, fez um belo trabalho.

Erica Cunha e Alves

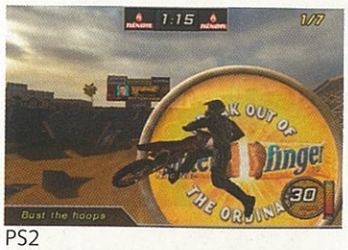
CLASSIFICAÇÃO

Novos desafios e a possibilidade de controlar Ron e Hermione enriquecem a terceira aventura de Potter.



MTX: Mototrax

SUPER-MOTO-CROSS


PS2

PS2

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Left Field Productions**
Editora: **Activision**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Porquê contentarmo-nos com um quando podemos ter vários? MTX Mototrax oferece competições para todos os gostos, desde supercross a motocross, passando pelo freestyle. Com curvas e rectas, rampas e saltos, truques e mais truques, só não há espaço para a monotonia. E depois de ter experimentado tudo, pode sempre criar os seus próprios circuitos em Dirt Wurtx para dar mais umas voltas ou encher-se de coragem e pôr-se à prova contra pilotos de todo o mundo no modo online, disponível em ambas as versões. Apesar de não oferecer nada de novo, MTX Mototrax é daqueles jogos que são simplesmente bons.

Um sistema de controlo intuitivo, uma jogabilidade apelativa e gráficos vibrantes de cor envolvem o jogador. Com as rodas bem assentes na terra, o jogo não permite aquelas acrobacias mirabolantes. Ao contrário do que tantas vezes acontece, as leis da gravidade existem neste universo e têm de ser respeitadas. É claro que um preload bem feito ajuda a ganhar altitude e a dar um salto mais longo, mas tudo dentro dos limites da realidade. Até os truques, apesar de serem mais de cem, são todos humanamente possíveis de executar. Com motos da Suzuki, Yamaha e KTM, de 125cc e 250cc, 13 pilotos profissionais (incluindo Travis Pastrana, que esteve para

Xbox

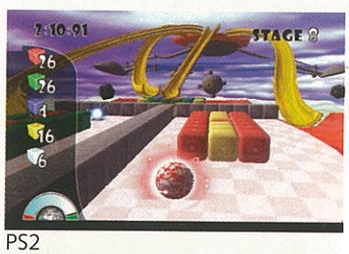
emprestar o seu nome ao jogo) e modos de jogo para agradar a gregos e troianos, MTX Mototrax só pode falhar por tentar fazer de tudo um pouco e, por causa disso, não conseguir atingir aquele nível de especialização que os jogadores mais hardcore costumam procurar. Contudo, os comuns mortais e os pilotos lesionados que queiram passar um bom bocado, têm aqui uma boa oportunidade para o fazer.

Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

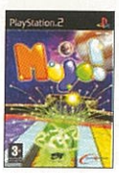
Mojo!

ROLA A BOLA


PS2

PS2

Sistema: **PS2/Xbox**
Género: **Clássico**
Autor: **FarSight Studios**
Editora: **Crave Entertainment**
Distribuidora: **Playgames**
(Tel.: 22 608 83 20)



Não é transparente, nem tem um macaco lá dentro. A missão do jogador é utilizá-la para destruir blocos e tentar não a deixar cair da plataforma sobre a qual se move. Simples? Sim. Fácil? Nem por isso. Seguindo a regra "menos é mais", Mojo! deslumbra com a sua simplicidade aparente, que logo se revela incrivelmente complexa. Mais desafiante nível após nível, rapidamente nos leva ao desespero e a pensar "porque é que o raio da bola não vai para onde quero?!" É que quem manda aqui não somos nós – podemos tentar orientá-la, mas são as leis da física que ditam o seu movimento.
O primeiro nível é ilusoriamente acessível, mas o grau de dificuldade começa a aumentar logo no segundo e nunca mais pára.
Há blocos de várias cores para partir e estes só se desfazem quando a bola assume a sua cor. Para tal,

Xbox

é necessário ir apanhar os Infusores de Cor, que estão longe do tabuleiro central, e tentar voltar sem cair – o que na primeira meia dúzia de níveis não é complicado, mas depois passa a ser um stress, pois as paredes dos corredores que dão acesso aos Infusores desaparecem e basta rolar um milímetro para o lado para cair no abismo sem fundo. Como se não bastasse preocuparmo-nos com manter o berlinde em cima da plataforma, ainda temos de tentar terminar cada nível num certo limite de tempo, pois qualquer segundo a mais é descontado no medidor de

Xbox

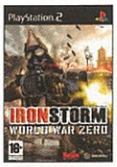
Mojo e quando este chegar ao fim é game over! Mas mesmo que o estrago não seja tão dramático quanto isso e consigamos sobreviver a esse nível, esse Mojo vai-nos fazer falta mais adiante, quando tivermos de fugir a campos magnéticos e subir rampas, por isso seja como for, estamos tramados!
Original e viciante, Mojo! vai pôr algumas cabeças a andar à roda.

E.C.A.

CLASSIFICAÇÃO

World War Zero: Iron Storm

Uma questão de timing



Apesar do título World War Zero, este é o mesmo jogo de acção que há cerca de um ano e meio se estreou no PC apenas com o nome *Iron Storm*. O mesmo salvo seja, pois o original foi desenvolvido pela 4X Studios a partir de um motor criado para o jogo e esta versão PlayStation 2 foi recriada de raiz pela Rebellion, usando o Zero Engine, o mesmo motor de **Judge Dredd**. E se há coisas a apontar, poucas delas se prendem com os habituais problemas das conversões de PC para consolas. Iron Storm parte de uma realidade alternativa em que um barão consegue consolidar um Império Russo-Mongol na batalha entre os exércitos vermelho e branco, e pretende estender as suas fronteiras do mar da China ao Atlântico. Em 1964, altura em que o jogo começa, a guerra dura há 50 anos e a linha da frente é na Alemanha onde, entrincheirados, europeus e americanos tentam travar a investida do barão.

O jogador é o tenente James Anderson, encarregue de todo o tipo de missões em território inimigo como desmantelar defesas, destruir armas nucleares e enfrentar os típicos super-soldados que os cientistas presos num jogo gostam tanto de criar. Abrem-se portas para uma versão menor da fórmula de **Medal of Honor**: uma aventura linear, onde grande parte do tempo o jogador progride a solo e confia em alguns eventos *scriptados* para quebrar uma mecânica que seria, de outra forma, monótona.

O jogo frio e cinzento do ano passado conhece alguns efeitos de luz mais apelativos na versão PlayStation 2 e está, no global, superior. Os níveis e modelos de personagens foram todos refeitos pela Rebellion, tarefa que à partida excluiu os habituais encostos e vícios que problematizam as conversões.

Contudo, Iron Storm, um jogo de quatro estrelas na sua plataforma de estreia, acusa idade não no grafismo nem na fluidez de jogo, mas no próprio conceito, que funcionava na altura mas actualmente é banal – convém lembrar que entre ambas as versões de Iron Storm surgiu (entre outros) **Call of Duty** que, embora seja um título para PC, eleva para outro patamar a envolvência e exigência do jogador neste género. Uma vertente para múltiplos jogadores que suporta apenas dois jogadores (quatro se ligarmos duas consolas) acaba por condenar o título à vulgaridade.

Frederico Teixeira

CLASSIFICAÇÃO

Uma conversão bem feita e que até melhora o original, mas que surge tarde tendo em conta a realidade do mercado.

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Rebellion**
Editora: **Wanadoo**
Distribuidora: **Playgames**
(Tel.: 22 608 83 20)

SITES RELACIONADOS
www.rebellion.co.uk
www.wanadoo-edition.com
www.stormgame.com

TRUQUES E DICAS
www.gamefaqs.com/console/ps2/data/14090.html

Beyond Good & Evil

A FOTÓGRAFA REBELDE

Depois de **Rayman**, Michel Ancel decidiu dar novo rumo à sua veia criativa. Já editada no PC e PlayStation 2, Beyond Good & Evil é uma fantástica aventura para pequenos e graúdos, um jogo que se destaca pelo arrojado imaginário e uma heroína cheia de vida e carisma como já não víamos desde os tempos áureos de Lara Croft. Jade é uma bela morena que toma conta de crianças órfãs no distante planeta Hyllis. A sua terra está a ser alvo de ataques extraterrestres mas, até agora, as tropas do governo têm sustido a invasão. Quando a protagonista parte à aventura em busca de retratos dos animais raros da região, acaba por descobrir que a guerra não passa de uma ilusão que encobre a aliança entre os alienígenas e as forças do poder. Com o apoio de alguns revoltosos, Jade decide recolher provas (leia-se fotos) que desmascarem a terrível conspiração.

Infiltrações furtivas, corridas em alto mar, combates e belas paisagens, Beyond Good & Evil inclui tudo isto e muito mais. É certo que um jogador dedicado terminará a aventura em poucas horas, mas dará o tempo por bem empregue num dos jogos de plataformas mais cativantes e inteligentes dos últimos tempos.

Jorge Vieira

CLASSIFICAÇÃO

RECOMENDADO

Sistema: **Xbox**
Género: **Acção**
Autor: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Hyper Street Fighter II

CINCO-EM-UM

"Edição de Aniversário", dizem eles. Inventam com cada uma para espremer mais uma gota de leite à vaca que eu já nem sei o que dizer. Sou fã assumida de **Street Fighter**. Durante anos defendi cada nova edição do clássico de luta 2D da Capcom recorrendo a todo o tipo de justificação. Novas personagens para cá, alta resolução para lá, jogabilidade mais rápida e furiosa, acreditei em tudo. Mas isso acabou. Hyper Street Fighter II é uma mera compilação que não oferece nada de novo a nenhum velho fã da saga, nem à nova geração de jogadores, que está habituada a um nível de sofisticação que fará com que o jogo pareça do século passado – e até é.

Esta compilação conta com os lutadores de todas as versões e, à laia de presente de aniversário, oferece uma série de extras que vão despertar um sorriso nos jogadores da velha guarda. A jogabilidade é a de sempre e os gráficos também. Esta Anniversary Edition embrulha as cinco edições num pacote de grande valor para os coleccionadores.

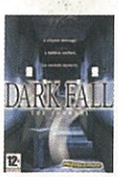
Erica Cunha e Alves

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **Capcom**
Editora: **Capcom**
Distribuidora: **Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 310 31 21)**

Dark Fall: The Journal

COMO FAZER UM JOGO



Dark Fall parece uma aventura com um par de anos, na época em que estes jogos eram uma sucessão de ecrãs estáticos, visionados na primeira pessoa. O ar antigo provém de toda a programação ter sido realizada em Macromedia Director e Strata 3D, com baixos custos de produção associados. A morte de uma estação de comboios e área adjacente e o sumiço de vários habitantes transformam o jogador num detective do paranormal. A leitura de inúmeras pistas serve para acompanhar uma narrativa misteriosa e resolver desafios inteligentes. O som é igualmente importante, sobretudo por se tratar de uma obra de suspense. Prender a personagem num local e desenrolar uma série de animações e gritos, enquanto se aguarda que algo surja de repente, é um modo de imersão conseguido a cem por cento. Só é pena o início de Dark Fall ser pouco apelativo, com uma série de clichés fastidiosos. Numa atitude de louvar por parte da PlayGames, e voltando ao início do texto e à programação em Director, Dark Fall foi colocado à venda pelo reduzido preço de 20 euros. É assim que se faz distribuição.

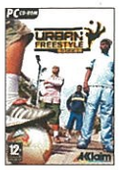
Nuno Faria

CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PC**
Género: **Aventura**
Autor: **XXv Productions**
Editora: **The Adventure Company**
Distribuidora: **PlayGames**
(Tel.: 22 608 83 20)

Urban Freestyle Soccer

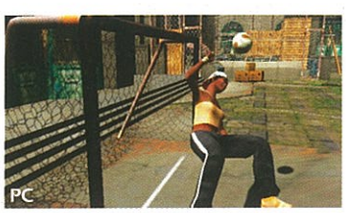
Cromos da bola



Depois de jogarmos a Urban Freestyle Soccer (UFS), descobrimos que os futebolistas profissionais não passam de uns autênticos noviços. Figo? Ronaldinho Gaúcho? Quem são esses tipos comparados com os Skater Boys ou as Hardcore Honeys, duas das equipas incluídas na nova aposta da Acclaim? A festa do desporto-rei invadiu as ruas e a vitória tem de ser alcançada com estilo e eficácia. Toques de calcanhar, cambalhotas, todos os truques são bem vindos quando chega a hora de humilhar os adversários. Quanto aos meninos, é melhor ficarem em casa: nestas partidas vale tudo desde dar cotoveladas a espancar o opositor com o pneu ou cadeiras que estiverem mais à mão!

Com todos estes condimentos, UFS tinha potencial para se tornar num jogo realmente divertido (vide o caso do louco **Sega Soccer Slam**, disponível na PS2), mas a Acclaim acabou por desperdiçar o filão. O golo é o sal do futebol, mas a emoção desaparece quando os embates terminam, sistematicamente, com mais de dez tentos para cada lado. Culpa dos guarda-redes que teimam em imitar as últimas exibições do Ricardo (esse mesmo do Sporting e selecção nacional) e do ritmo desvairado que não deixa espaço para grandes proezas defensivas. É só fintar e marcar, fintar e marcar...

A ideia de homenagear o futebol de rua foi boa, mas UFS não passa das boas intenções. Um conselho para a Acclaim: da próxima vez preocupem-se menos com o *look* radical e procurem fazer um jogo mais realista.



CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PC/PS 2**
Género: **Acção**
Autor: **Acclaim**
Editora: **Acclaim**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

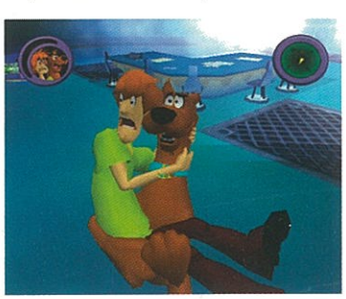
Jorge Vieira

Scooby-Doo! Mystery Mayhem

Vai um Scooby Snack?

Mesmo no local mais assustadoramente assombrado, há sempre tempo para um *scooby snack* e é esta descontracção que faz com que Scooby-Doo e companhia sejam tão populares. Controlando a dupla Scooby e Shaggy (basta pressionar um botão para trocar de personagem), a missão do jogador é capturar monstros e entidades fantasmagóricas e recolher todas as pistas necessárias para resolver o mistério das assombrações da Universidade de Hambridge. Como tudo isto dá imensa fome, não faltam snacks e outras guloseimas para apaziguar o estômago e os nervos desta dupla, que até se assusta com o som dos próprios passos. Cada um tem as suas capacidades, mas ambos são uns grandes medrosos – é hilariante ver o gigantesco Scooby-Doo saltar para o colo de Shaggy. Vê-los trabalhar em equipa, dando a mão/pata para subirem para cima de plataformas ou subindo para as cavalitas um do outro, é igualmente fonte de gargalhadas, graças às animações bem conseguidas. Os cenários são exactamente aqueles que esperaríamos ver num episódio de Scooby-Doo e as vozes são as dos actores da série, o que também contribui para a fidelidade aos desenhos animados.

Estruturada de forma agradável, com desafios acessíveis e um sentido de humor tipicamente scoobidiano, esta aventura vai agradar aos mais pequenos e despertar um sorriso nos mais crescidos que ficaram de rastos com o filme de 2002, apesar da oportunidade de rever as pernas de Sarah Michelle Gellar e rir à gargalhada da figura de Fred Prinze Jr. com o cabelo pintado de louro.



CLASSIFICAÇÃO

Sistema: **PlayStation 2**
Género: **Acção**
Autor: **AM2**
Editora: **THQ**
Distribuidora: **Ecofilmes**
(Tel.: 256 836 273)

Erica Cunha e Alves

Licenças

A aquisição de licenças para a conversão de títulos de outras plataformas ou de jogos baseados em filmes ou livros foi algo que acompanhou a indústria dos jogos para telemóvel nos últimos dois anos. Devido ao factor "dilema" que geralmente está presente no lançamento de um título para esta plataforma (por muito que se tente, prever o sucesso de um jogo é praticamente impossível), o recurso a licenças era uma maneira de diminuir o risco ao investir num jogo para telemóvel. Exemplos do que tivemos no início do mercado foram as conversões dos clássicos, como por exemplo **Prince Of Persia** e **Space Invaders**. É um género de jogos que se ajustava perfeitamente à tecnologia existente na altura, sendo que também apela imediatamente a um grande grupo de pessoas, desde aqueles que gostavam do jogo quando saiu até aqueles que o queriam conhecer devido à sua reputação.
Agora, no entanto, começa a notar-se outra tendência: o licenciamento de jogos "grandes" vindos do PC ou consolas. Embora fosse algo já existente (basta ver os casos de **Splinter Cell** e **Rayman**), começa a tornar-se cada vez mais comum à medida que o mercado cresce. Basta olhar para os anúncios

Mega Score Mobile

Elder Scrolls na N-Gage

A Bethesda Softworks anunciou o lançamento de um título da sua famosa série de RPGs Elder Scrolls para a N-Gage. **Elder Scrolls Travels: Shadowkey** será produzido pela Vir2l Studios e TKO Software, em conjunto com a Nokia, e deverá estar disponível no último trimestre deste ano, em exclusivo para a N-Gage.
Os jogadores poderão explorar o que foi descrito pelos autores como um "vasto mundo 3D", populado por mais de 50 diferentes tipos de inimigos.
Sites relacionados:
www.elderscrolls.com
www.bethsoft.com
www.n-gage.com

Spider-man 2 na N-Gage

Spider-man 2 deverá chegar à N-Gage durante o Verão pela mão da Activision. Este jogo, mais um dos que vêm com um hífen entre "Spider" e "Man" por questões de licenciamento, irá contar com quatro níveis em 3D que serão complementados por 15 níveis em 2D. Os jogadores vão enfrentar inimigos bastante conhecidos como o Lizzard e Doctor Octopus. Para melhor explicar a história, a obra vai conter sequências animadas em 3D entre os vários níveis.

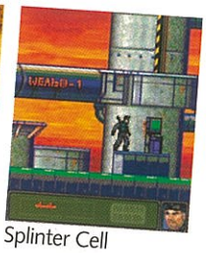
Sites relacionados:
www.n-gage.com

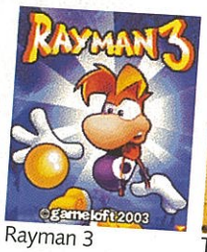
Mobile Scope lança IonHawk

A Mobile Scope adicionou à sua lista de títulos um tiro-neles de scroll vertical, **IonHawk**. O jogador terá que derrotar os vários inimigos ao longo de três níveis, cada um dividido em três subníveis (stages). IonHawk está disponível para vários telemóveis

WIRELESS

The Sands Of Time


Splinter Cell



Rayman 3

The Sands Of Time

Splinter Cell

The Sands Of Time

deste mês, onde vemos **Baldur's Gate** e **Elder Scrolls**, por exemplo. Isto significa que o mercado está a crescer o suficiente para as empresas acharem que vale a pena investir nas licenças maiores (e mais caras). Também significa que são esperadas melhorias substanciais a nível tecnológico nos próximos tempos, permitindo conversões para telemóvel que são facilmente reconhecíveis.

Outra maneira de ver esta situação é do "outro lado", ou seja, pelos donos das licenças. Devido às características do mercado dos jogos para telemóvel, este é bastante apetecível para a criação de conteúdo licenciado. Em primeiro lugar, o público a que o título se destina é bastante variado, já que os telemóveis com suporte para jogos começam a tornar-se bastante comuns.

Por outro lado, abre-se a porta a vários modelos de negócio bastante lucrativos. Pode-se, por exemplo, interagir directamente com um programa através de SMS premium enviados a partir do jogo, obter rendimentos através do download de níveis extra, permitir o upload de recordes, dar a hipótese aos jogadores de receberem actualizações automáticas directamente no seu telemóvel... Tudo isto contribui para o aumento da reputação da licença (o que já se começa a notar em alguns programas de TV). No caso dos jogos vindos de outras plataformas, existe também a possibilidade (ainda pouco explorada) de criar interacção entre os vários títulos, de modo similar ao que se pode fazer em alguns jogos para as consolas Nintendo.

Neste momento, resta esperar para ver o que acontece. Quem está a trabalhar nos principais criadores de jogos já teve contacto com os protótipos dos novos telemóveis que serão lançados na segunda metade deste ano e sabe as suas potencialidades. Pelo que vi (e sem quebrar NDAs), posso dizer que alguns têm capacidades surpreendentes. Agora resta-nos esperar até à segunda metade do ano para ver se essas capacidades serão exploradas ao máximo por toda a indústria ou se vamos observar exemplos de jogos feitos apenas para explorar a licença.

Pedro Amaro – http://pedroamaro.pt.vu/

e traduzido para várias línguas (entre as quais o português).
Sites relacionados:
www.mobilescope.com

Baldur's Gate

A Sorrent chegou a um acordo com a Atari para a publicação de vários jogos baseados na saga Baldur's Gate. A Atari está licenciada pela Hasbro para produzir títulos utilizando o franchise da Wizards of the Coast, sendo que preferiram confiar numa empresa desta área para desenvolvimento das versões para telemóvel. O acordo é válido para vários anos, pelo que é de esperar o lançamento de uma série de jogos com o nome Baldur's Gate.
Sites relacionados:
www.sorrent.com

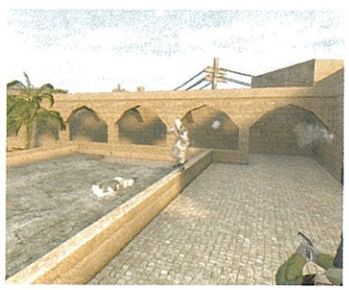
Coding Dreams avança para SE K700

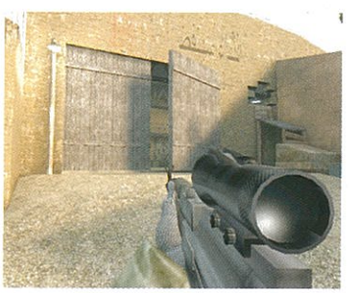
A Coding Dreams vai tornar-se o primeiro grupo de desenvolvimento português a ter um jogo para o K700, o próximo telemóvel da Sony Ericsson. O jogo escolhido foi Elven Sniper, a sequela do enorme sucesso Elven Archer, e deverá estar pronto no próximo mês, sendo comercializado assim que o telemóvel for disponibilizado ao público.
Sites relacionados:
www.codingdreams.com

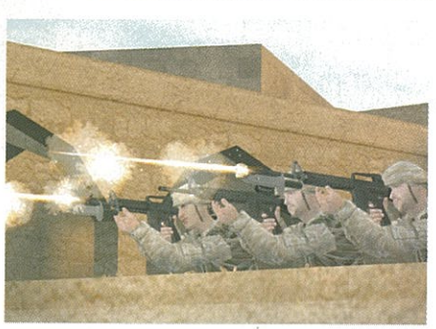
Revolt

Uma popular modificação para Call Of Duty (COD), Revolt transporta o jogador da Segunda Guerra Mundial para os campos de batalha modernos, com natural ênfase no jogo em equipa e numa boa dose de realismo. A mecânica é simples, duas equipas - Agression (forças americanas) e Resistance (terroristas, forças opressoras ou, simplesmente, os maus da fita) – lutam entre si com a finalidade de executar um ou mais objectivos, entre os quais se encontra a total eliminação da equipa adversária. Para ajudar a completar tais objectivos está à disposição do jogador um arsenal de armas contemporâneas e respectivas modificações. G3A3, AK-47, M-16 e M-4, entre outras, não podiam deixar de estar presentes, sendo complementadas por miras telescópicas e laser, silenciadores e a tão moderna baioneta. Os modos de jogo, ainda que com diferentes denominações, são idênticos aos de COD. Salientam-se Team Elimination, Seek & Destroy e Revolt Retrieval, que decorrem num conjunto de mapas de agradável beleza e complexidade, espalhados por diversos locais do globo.

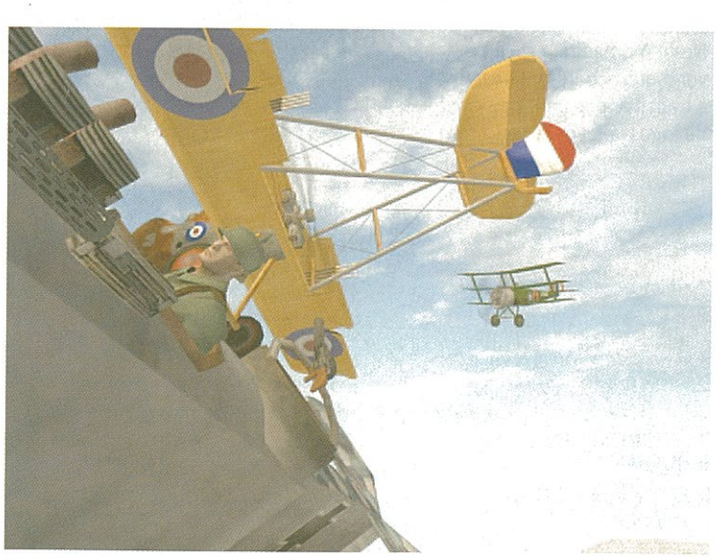
Jogo: **Call of Duty**
Autor: **Revolt Team**
Tipo: **Mod**
Tamanho: **122 MB + 24MB (patch)**
Site: **www.codmod.com**

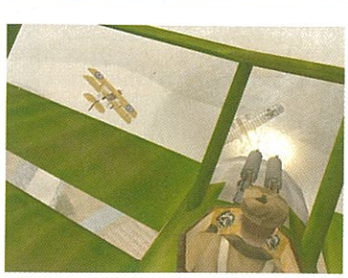






The Great War





Esta é uma modificação que faz recuar **Battlefield 1942** para a Primeira Guerra Mundial. The Great War transporta o jogador para entusiasmantes escaramuças aéreas e terrestres em conturbadas paisagens europeias, com bastante atenção à jogabilidade, mas sem comprometer os factores realismo e divertimento. Do vasto número de veículos e unidades presentes é possível encontrar relíquias como os primeiros aviões e tanques e peças de artilharia do século XIX, todos réplicas fiéis dos modelos históricos. Entre o grande conjunto de mapas podem encontrar-se recriações de importantes conflitos da época como a popular batalha de Messine Ridge e a ofensiva alemã à cidade belga de Liége. É possível, através do site www.thegreatwar.net, fazer o download em separado de um conjunto de mapas adicionais.

Jogo: **Battlefield 1942**
Autor: **GW Team**
Tipo: **Mod**
Tamanho: **99 MB**
Site: **www.thegreatwar.net**

PC CD

SCHIZM™ II

CHAMELEON

Aventura com novos horizontes

Muitos enigmas para resolver

Jogo revolucionário em 3D e em tempo real

Fascinante universo de ficção científica

Chegou a nova geração de jogos de aventura: deixe-se enfeitiçar pelo fascínio de Schizm II

http://schizm2.tacgames.com

THE ADVENTURE COMPANY™

© 2004 Dreamcatcher Interactive Inc. O logótipo e marca Adventure Company são marcas registadas da Dreamcatcher Interactive Inc. Design © 2004 Dreamcatcher Interactive Inc. Este produto contém o motor de jogo Lithtech Júpiter System licenciado pela LithTech, Inc. LITHTECH Jupiter © 1997-2004 LithTech, Inc. LITHTECH e o logótipo LithTech são marcas registadas da LithTech, Inc. Microsoft, Windows e DirectX são marcas registadas da Microsoft Corporation e são utilizadas sob licença da Microsoft. PlayGames é uma marca registada da Porto Editora, Lda. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas pertencem aos respectivos proprietários.

jupiter DETALION

Rua da Restauração, 365 • 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 • Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt • Internet: www.playgames.pt

PlayGames®

Chega a Portugal o Anjo

A força dos Manga (nome por que é conhecida a banda desenhada japonesa) no mercado internacional é cada vez mais uma realidade incontornável. Essa realidade reflecte-se na presença de cada vez mais títulos traduzidos nas estantes das livrarias ocidentais (só em França, a edição de BD japonesa cresceu 75 por cento em 2003), mas tem também reflexos evidentes em outras áreas como o cinema, bem patente em filmes como The Matrix ou Kill Bill. Contando normalmente com a grande divulgação proporcionada pelas séries de animação (os animé, muitos deles adaptando manga de sucesso), o impacto dos manga junto dos leitores ocidentais tem sido absolutamente avassalador.

Mas claro que há excepções... Portugal (apesar do sucesso da série de animação Dragon Ball), no que aos manga diz respeito, tinha sabido, tal como a aldeia gaulesa do Astérix, resistir ainda e sempre ao invasor japonês. Pelo menos até agora... As coisas podem finalmente mudar com a chegada da Devir a um mercado onde a Texto Editora (com Ranma ½ e Striker) e a Meribérica (com Akira e Mother Sarah) falharam, ao não conseguirem trazer para a BD os milhares de fãs do animé, talvez por não terem optado pelo formato de publicação adequado.

Para além da opção por um tipo de edição que alia o grande número de páginas com um preço bastante acessível, a arma secreta escolhida pela Devir para esta nova invasão chama-se Dark Angel e dá a descobrir ao público português a obra de Kia Asamiya, nome grande dos manga e que, comprovando os contactos cada vez maiores entre o Ocidente e o Oriente, já teve o privilégio raro de desenhar Batman e os X-Men, os mais famosos heróis da DC e Marvel, para além de ter ilustrado a adaptação em BD de The Phantom Menace, o Episódio Um de Star Wars, de George Lucas.

Já conhecido no Japão graças a séries como Silent Moebius e Steam Detectives, Asamiya tem em Dark Angel a sua série mais popular. História de espada e feitiçaria – centrada no percurso iniciático de Dark, um jovem guerreiro que, depois de matar em combate o seu Mestre, tem de ocupar o seu lugar como Santo Fantasma da Ordem da Fénix Vermelha – esta série narra o perigoso caminho trilhado por Dark, cujo talento com a espada lhe permitirá resolver os problemas criados pela sua falta de sentido de orientação. Repleto de cenas de acção, contadas ao ritmo inebriante que é tão característico dos manga, Dark Angel tem tudo para agradar a um público habituado a vibrar com os combates de Son Goku, o herói de Dragon Ball nos ecrãs de televisão, a quem a BD franco-belga já pouco diz. Esperemos pois que o talento de Asamiya consiga chegar a todos esses potenciais leitores e ajude a trazer mais público para um mercado da BD que, enquanto espera pela retoma, bem está a precisar de um abanão.

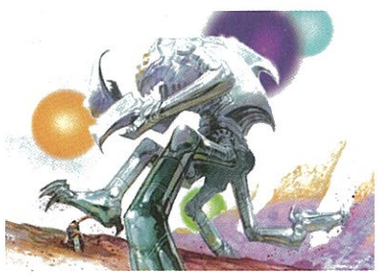
HELLBOY NO CINEMA E NAS LIVRARIAS

Ao mesmo tempo que chega às salas de cinema nacionais a óptima adaptação feita por Guillermo Del Toro da BD de culto criada por Mike Mignola (que esteve em destaque na edição 98 da Mega Score). Hellboy é também notícia através da edição pela Devir de O Despertar do Demónio, a segunda grande aventura do rapaz infernal, onde aparece pela primeira vez a bela e perigosa Ilsa Haupstein, personagem em destaque no filme de Del Toro. Vejam o filme e leiam o(s) livro(s), pois o Inferno nunca ficará mais cool do que filmado por Del Toro ou desenhado por Mignola!

João Miguel Lameiras

Negro dos Manga!

Jogos de Cartas Coleccionáveis



Magic: The Gathering – A Quinta Aurora

Está aí a expansão de Magic para o Verão e a conclusão do ciclo iniciado com Mirrodin. Em A Quinta Aurora (Fifth Dawn), os heróis Glissa, Bosh e Slobad viajam até ao coração do planeta metálico Mirrodin para confrontar o poderoso (e louco) Memnarch, a criatura-artefacto que pretende ascender ao estatuto de deus. Com eles, está o avatar de Kaldra, um ser de incomensurável energia, mas o que era suposto ser a salvação do mundo revela-se uma armadilha mortal: com um único feitiço, Memnarch apropria-se do avatar e volta-o contra Glissa e os seus companheiros. Lutando contra a sua aniquilação e depois de uma fuga desesperada, Glissa é tomada pelo desânimo e pela raiva; é então que o seu corpo invoca uma enorme coluna de mana verde vinda do núcleo de Mirrodin, que destrói o avatar e se transforma numa gigantesca esfera de energia luminescente, irradiando sobre o planeta – o sol verde, a quinta aurora de Mirrodin.
Esta nova expansão traz criaturas maiores, equipamento mais rápido e mais razões para se jogar com as cinco cores, que se combinam de formas inesperadas. A Quinta Aurora introduz duas novas habilidades – Sunburst e Scry – e acrescenta equipamento que se liga instantaneamente. Ao todo, são 165 cartas novas de borda preta com cartas Premium aleatórias.

Jogos de Miniaturas Coleccionáveis

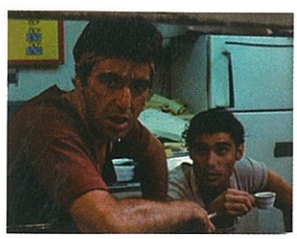
Marvel HeroClix: Ultimates

E chegou a vez dos Ultimates! O Capitão América. O Justiceiro (Punisher). Os seus nomes são lendários. As histórias em HeroClix são novas! Directamente da série Ultimate em banda desenhada, estas versões de algumas das personagens mais conhecidas e queridas do Universo Marvel trazem quatro novas habilidades de equipa e muita acção. Será que o Homem-Aranha conseguirá derrotar o Dr. Octopus? Poderá o Ghost Rider salvar o mundo? Desta vez, cabe aos jogadores escreverem os próximos capítulos desta saga. Cada booster contém quatro miniaturas aleatórias.

Mage Knight Titan: Skyguard Griffon

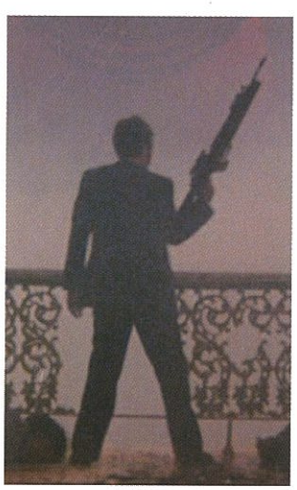
Nascido nas Montanhas de Rivvenheim e magicamente transformado para se tornar num guerreiro sem igual, o Skyguard Griffon consegue cobrir vastas distâncias e desafiar qualquer oponente. Esta figura soberba é a base perfeita para qualquer senhor da guerra que queira acrescentar o poder das garras e das asas ao seu exército. Como Titã, ele é um dos guerreiros mais poderosos e versáteis de Mage Knight – e compatível com todos os outros.
Com ele, vêm as regras completas para a utilização de Titãs no jogo de Mage Knight.

Pedro Miranda



Scarface

Pesadelo Americano



FICHA TÉCNICA
Título original: **Scarface**
Realização: **Brian DePalma**
Intérpretes: **Al Pacino, Steven Bauer, Michelle Pfeiffer**
Formato vídeo: **2.35:1/16:9**
Formato áudio: **Dolby Digital 5.1**

EXTRAS
Menus e extras em português
Documentários: "O Renascer de Scarface", "Representar Scarface", "Criar Scarface", "Def Jam apresenta: as Origens de um Clássico Hip-Hop"
Cenas Cortadas
Peça documental: "Scarface: a Versão para TV"
Trailers

SITES RELACIONADOS
www.scarface-dvd.com
www.rockstargames.com/grandtheftautovicecity

Maldita cocaína

Miami, gangsters cubanos, disco-sound, cocaína, violência gráfica extrema... Nos videojogos, há um sucessor óbvio de Scarface: chama-se Vice City. Quem tiver visto o filme e experimentado o jogo da Rockstar, não vai conseguir deixar de dissociar as duas obras. Até o impacto cultural (nos seus respectivos meios), a polémica e o sucesso medido pelas receitas é análogo.

Nelson Calvinho

É um número surpreendente. Em 2003, e apenas no mercado americano, a edição DVD de Scarface rendeu à Warner Home Video perto de 70 milhões de dólares (56 milhões de euros). Como justificar tamanha proeza? Uma possível resposta é dada nos extras, através do documentário "Def Jam apresenta: as Origens de um Clássico Hip-Hop". Lançado em 1983, quando o género musical ainda dava passos de bebé em direcção ao mainstream, o filme de Brian de Palma influenciou toda a geração negra que despontava. É ver então a malta do gangsta rap a explicar de forma entusiasmada mas pouco coerente como a personagem de Al Pacino lhes moldou as vidas. Eles conhecem o filme de trás para a frente, debitam todas as linhas de diálogo, mimam os gestos de chulo *wiseguy*, quase fazendo com que tenhamos vontade de reatar a estafada discussão sobre o papel da violência ficcionada no comportamento de jovens impressionáveis. Mesmo que Scarface pouca culpa tenha disto tudo (apenas surgiu na altura certa, dizemos nós) e que a inclusão desta peça documental no conjunto possa soar algo oportunista, são 30 minutos de elucidativo – e deprimente – estudo social. Mas vamos ao filme. A ideia de refazer o seminal gangster movie que Howard Hawks dirigiu em 1932 partiu de Martin Bregman (produtor de **Serpico** e **Um Dia de Cão**) durante a década de 70, numa fase em que as máfias eram tema seguro no *box-office* americano. Vários nomes se associaram e afastaram do projecto, resultando em vários anos de falsos arranques, até que Oliver Stone pegou no argumento original e o adaptou para a realidade dos emigrantes cubanos em Miami. A premissa manteve-se, mas a deslocação da nacionalidade das personagens trouxe consigo uma nova leitura sobre o sonho americano – bem como uma grande dose de xenofobia. Tony Montana (Pacino), herói e vilão ao mesmo tempo, é um pequeno delinquente que, ao chegar à América, apenas vê o crime como hipótese de sobrevivência. Alista-se num gang liderado por Frank Lopez (Robert Loggia), até que, dominado pela ambição, lhe rouba a namorada (Michelle Pfeiffer) e parte para o seu próprio esquema de venda de cocaína. Claro que as coisas não podem acabar bem, até porque nisto dos gangsters a moral fala mais alto, mas principalmente porque o argumento prefere retratar aquelas vidas como um verdadeiro pesadelo próximo da tragédia grega. Brian De Palma, cineasta pouco dado a subtilezas, reforçou a ideia com um inflamado registo visual, recheado de brancos e vermelhos, fazendo explodir a violência da forma mais gráfica que o cinema comercial permitia na altura. É este tom exagerado e *grand-guignolesco* que eleva Scarface a uma condição operática, tragicómica, e que lhe confere todo o seu encanto. Pacino, por sua vez, não quis ficar para trás, elaborando um dos seus papéis mais histriónicos e reforçando assim a caricatura. Um clássico? Não querendo afirmar que toda a comunidade rapper se encontra enganada, é apenas um enorme divertimento. O que não é nada pouco.

Nota: pode ler esta e outras análises a DVDs na edição 30 da DVD-Review.

Mário Valente – DVD Review

ACÇÃO EM DVD review

RGB EDITORA

RGB Editora, Lda.
Rua Laura Alves, nº 3 • 2745-152 Queluz
Tel.: 21 434 45 00 • Pub: 21 434 45 06
Fax: 21 434 45 09 • megascore@rgb.pt

CRASH

Crash! é uma secção da **Mega Score** que se quer bem disposta. O objectivo é brincar com as gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pano também caem nódoas), descobrir anúncios divertidos, bugs obscuros ou simplesmente máximas curiosas. Mas para isso precisamos da colaboração de todos os leitores. As contribuições deverão ser enviadas por carta, fax ou email para Mega Score, Rua Laura Alves, 3, 2745-152 Queluz; Fax: 21-434 4509; email: crash@rgb.pt.

Lei de Murphy

Quando mais estamos a curtir um jogo é quando a namorada resolve fazer uma birra por estar a sentir-se sozinha.

in fórum Mega Score, tópico Leis de Murphy, pelo utilizador glassmoon.

Memória esquecida

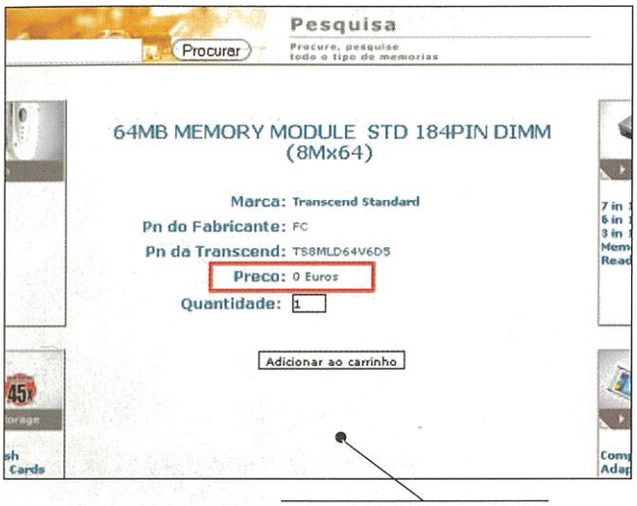


Imagem enviada pelo leitor Eugénio Graf

Velhos são os trapos

Contente por me ver?

Imagem enviada pelo leitor Vítor Silva, que a propósito desta imagem de Unreal 2 comentou: "isto é obsceno de mais para a revista!"...

Uma coisa leva à outra?

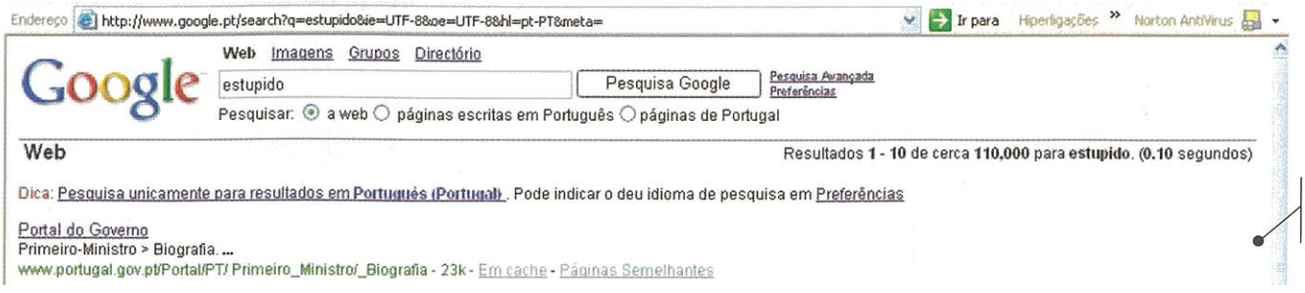
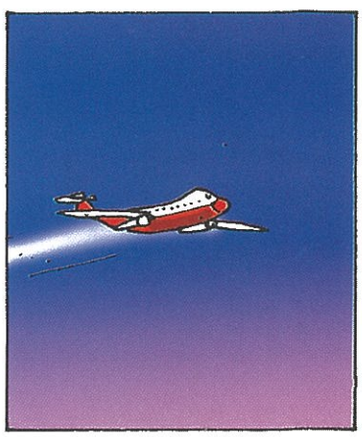


Imagem enviada pelo leitor João Brito.

POR: Algarvio ©

MEGA TOONS



CRÓNICA DE LONDRES

E3: quanto maior é, menos oferece

João Diniz Sanches

JORNALISTA E CONSULTOR DE VIDEOJOGOS

No momento em que escrevo, a indústria de videojogos do Reino Unido está num estado de pânico absoluto. Os produtores, sob férrea pressão dos chefes dos estúdios e receosos de perder os seus empregos, estão, sem compaixão, a tentar sugar a máxima produtividade das suas equipas. Os criadores de jogos perderam o mês passado a viver numa dieta à base de Coca-Cola, pizzas e privação de sono. Os jornalistas lamentam-se antecipando três dias de interminável caminhada atordoados pelo *jetlag*. A comunidade de relações públicas (RP), entretanto, está a consolar-se a si mesma por estarem em estado de choque com a perspectiva de terem de fazer algum trabalho a sério. E como não é Natal, isto só pode significar uma coisa: a E3, a maior Exposição de Entretenimento Electrónico do mundo, está sobre nós.

Pela primeira vez em seis anos não irei a a Los Angeles, e não posso dizer com sinceridade que vá ter saudades desta edição do circo da indústria. Cada vez mais, à medida que os videojogos se tornam um grande negócio ainda maior, acho difícil de digerir o nível absurdo de *hype* que este evento gera. Não me levem a mal, estou mais que feliz por ver os videojogos a invadirem a cultura popular e a tornarem-se uma proposição verdadeiramente *massmarket*, mas o problema com a emergência da cobertura *mainstream* deste meio, na perspectiva de alguém que tem trabalhado do lado da imprensa especialista, é que permite às editoras fazerem as mais espúrias reivindicações sobre os seus produtos "chave". E como estes insignificantes *soundbytes* de informação encaixam perfeitamente nas actuais doutrinas televisivas, as redes estado-unidenses atropelam-se para transmiti-los aos seus espectadores.

Eu não teria um problema com isso, caso não interferisse com a cobertura da imprensa especializada, mas a minha percepção ao longo dos últimos anos é que interfere. O nível de exposição oferecido por um fragmento de 20 segundos da última criação numa dos principais canais televisivos de cabo norte-americanos oblitera completamente qualquer coisa que uma publicação especializada, mensal, destinada às bancas pode oferecer. Pior ainda, como não compreendem realmente o tema em questão, é fácil satisfazer os media *mainstream* quando se trata de fazer a cobertura de videojogos: eles não fazem perguntas difíceis, falarão a qualquer pessoa e nunca, nunca criticam. Dêem-lhes meio minuto de imagens pré-renderizadas e o produtor Zé-ninguém para lhes explicar de que forma Mutant Space Alien Sim Attack Turbo III vai revolucionar o mundo, talvez até mesmo solucionar os mistérios da civilização Inca, e eles alegremente regurgitarão tudo, textualmente, no seu show especial das 18 horas. Por isso, posso compreender que a tendência seja dar a prioridade aos membros da imprensa não-especialista. Com o crescente custo de produção dos videojogos, as editoras que procuram recuperar o seu investimento e maximizar os lucros serão obviamente sempre seduzidas pelo que percepcionam ser a melhor avenida financeira - independentemente do quão congestionada ou caótica essa via possa ser.

> Não são apenas os eventos como a E3 que estão a ser direccionados para os media *mainstream*. As apresentações de novos jogos estão a tornar-se eventos ridiculamente sumptuosos (...) e os discursos aduladores proclamam a chegada de um videojogo que aparentemente está a par da cura para o cancro. A única coisa que hoje em dia temos cada vez menos é informação.

O problema, tal como o vejo, é que, cada vez mais, não são apenas os eventos de classe mundial como a E3 que estão a ser direccionados para os media *mainstream*. As apresentações de novos jogos estão a tornar-se eventos ridiculamente sumptuosos em que o nível de *hype* atinge a estratosfera e os discursos aduladores, infestados de sorrisos dos directores executivos das empresas proclamam a chegada de um videojogo que aparentemente está a par da cura para o cancro. A única coisa que hoje em dia temos cada vez menos é informação: é-nos dada muito pouca, se alguma, enterrada sob uma tonelada de superficialidade. E isto torna-se uma preocupação genuína se somos parte da imprensa especializada que tenta encher páginas com material adequado para os seus leitores. Para colocar isto em perspectiva, estavam a tornar-se preocupantemente frequentes as ocasiões em que eu voava para um exótico (isto em relação ao Reino Unido, não nos esqueçamos) destino europeu para uns minutos de vídeo e uma sessão de perguntas e respostas rigorosamente censurada, para apenas duas semanas depois ser perseguido ao telefone por um irado RP porque a reportagem de meia página na minha revista não correspondia ao especial de dez páginas que ele estava à espera. Isto, acreditem vocês, até aconteceu num par de visitas meticulosamente organizadas e previamente acordadas como exclusivas. Nestes casos em particular, a bem ensaiada linha de defesa do RP foi que o artigo deveria focar o factor exclusividade da visita e não qualquer informação detalhada sobre o jogo em questão: por outras palavras, o destaque deveria ser o evento e não a atracção principal, o que é talvez perfeito para as publicações *mainstream*, mas certamente de pouco uso para uma revista especializada. Afinal, se convidarem um jornalista de automóveis para aferir o potencial de um novo Ferrari sem o deixar conduzi-lo, é de esperar que ele se vá embora, não é?

Por isso, este ano dou um descanso ao Festival do Hype. Costumava ser normal descobrir novos jogos, perder tempo a conversar com criadores e realmente perceber o que está por debaixo dos polígonos das suas obras. Hoje em dia é tudo uma questão de imagem. Não se esperam surpresas, as entrevistas tornaram-se uma linha de montagem jornalística para criadores castrados de informação mostrarem a sua afinidade com discursos repetitivos, e regressa-se com a necessidade de dar seguimento a quase tudo aquilo que só conseguimos vislumbrar por instantes. E espero ser capaz de fazer tudo isso a partir do conforto do meu sofá, com o portátil fielmente pousado sobre as minhas pernas. Só que sem o entediante voo de regresso de 20 horas, muito obrigado.

Encomenda os últimos jogos, gráficos e toques directamente para o teu telemóvel Nokia.

Todas as semanas receberás um novo catalogo com os últimos jogos, toques e imagens.

Para receber e instalar o Mobile Gallery no teu telemóvel, envia uma sms com o texto "OBTER WPGALLERY" para o número 4404.

Compatibilidade: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 6600, 6810, 6820, 7250i.

Faz o download do Mobile Gallery – pagas apenas o preço de uma SMS normal.

Disponível apenas para clientes Vodafone.

Jogos Java 4122 - €3

Disponível apenas para clientes Vodafone

Street Soccer

WPSTRSOC1

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Puzzle Bobble

WPPUZZLE2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7250i

Extreme Air Snowboarding

WPAIRSNOW1

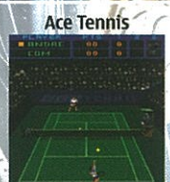
Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6600, 6610, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Mobile Soccer Manager

WPMSM1

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Ace Tennis



WPACET2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Racing Fever 2

WPRFEVER2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Playman Summer Games

WPSUMGA

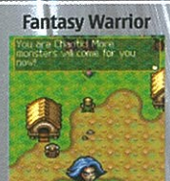
Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Crash'n Burn

WPCRASHBURN2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

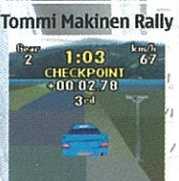
Fantasy Warrior



WPFWARRIOR2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

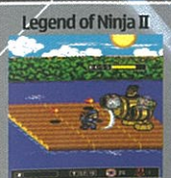
Tommi Makinen Rally



WPTOMMI2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, N-Gage

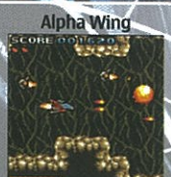
Legend of Ninja II



WPNINJA2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i N-Gage

Alpha Wing



WPAWING2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Disco

WPDISCO2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i

Playman Shoot & Splash

WPSHSPLASH2

Para: Nokia 3100, 3200, 3300, 3650, 3660, 5100, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7650, N-Gage

Todos os conteúdos aqui listados estão disponíveis apenas para clientes Vodafone. Antes de efectuares um download verifica a compatibilidade do teu telemóvel e a disponibilidade do teu operador. Em caso de dúvida consulta a nossa Careline através do número 808 780 780 (para membros Club Nokia ao preço de chamada local) ou o 707 780 780 (para não membros com o custo de 0,25 cents/min). Morada : Edificio D. João I - Quinta da Fonte - 2780-730 Paço de Arcos - Nº Contribuinte: 502 494 557.

1. Escreve uma SMS com **OBTER CODIGO** (ex. OBTER WPTOXIC).

2. Envia a SMS para o número a que corresponde o conteudo.

4199 - Toques Polifónicos (2 Euros)

4122 - Jogos Java (3 Euros)

3. Ao receberes o teu pedido, segue as instruções que encontrarás no teu telemóvel para proceder ao seu download.

Certifica-te que tens as configurações WAP e GSM/GPRS necessárias para o teu telemóvel.
Em caso de duvida contacta o teu operador.

O operador irá cobrar o valor do SMS e o trafego GPRS do download.

Nokia Helpline 707 780 780 (€0,25 / min.)

Club Nokia Careline 808 780 780 (chamada local)

Polifónicos 4199 - €2

Disponível apenas para clientes Vodafone.

12.51	**WP1251**
Bring Me To Life	**WPBRINGMET**
Comfortably Numb	**WPCOMFORTA**
Girls Just Want To Have Fun	**WPGIRLSJUS**
Going Under	**WPGOINGUND**
Hey Ya	**WPHEYYA**
In The Shadows	**WPINTHESHA**
Indiana Jones	**WPRAIDERSM**
Life For Rent	**WPLIFEFORR**
Like A Virgin	**WPLIKEAVIR**
Mad World	**WPMADWORLD**
Milkshake	**WPMILKSHAK**
My Immortal	**WPMYIMMORT**
Numb	**WPNUMB**
O Exorcista - Tubullar Bells	**WPTUBULAR**
Red Blooded Woman	**WPREDBLOOD**
Satisfaction (rmx)	**WPSATISFA**
Sex and the City	**WPSEXANDTH**
Shut Up	**WPSHUTU**
Star Wars	**WPSTARWARS**
Toxic	**WPTOXIC**

Transforma e adapta o teu telemóvel à tua imagem, com os conteúdos exclusivos NOKIA SHOP, em WWW.NOKIA.PT/LOJA

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

SAMSUNG

MagicStand

MagicTune™

MagicBright

DigitAll ...ity*

*Mobilidade digital

De 15/2 a 15/7/2004.
Habilite-se.
Veja na embalagem de produto.

Monitores SyncMaster 193P e 173P satisfazem todos os seus caprichos.

Com um sistema único de rotação do painel em 180° e tecnologia MagicTune™ que dispensa botões frontais. Com brilho (270 cdm²) e contraste superior (200:1). Design elegante e ultra-sofisticado disponível em 19" e 17".

www.samsung.com/pt **Linha verde: 800 220 120**

PATROCINADOR
DA SELECÇÃO NACIONAL

T.E.A.M. 2004